Año LXVII Junio de 1949 Nº 918

EL MONITOR
DE LA
EDUCACIÓN COMÚN

ÓRGANO DEL CONSEJO NACIONAL DE EDUCACIÓN
MINISTERIO DE EDUCACIÓN

Número extraordinario dedicado a las actividades de educación física de Clubes Escolares

SUMARIO

	Pág.
EDUCACIÓN FÍSICA	3
ACTIVIDADES GRUPO A	
Juegos	9
Juegos Festivos	21
Adivinanzas	24
Acertijos	26
Deportes de Habilidad	27
DANZAS FOLKLÓRICAS ARGENTINAS	
Gato	29
Tunante	30
Sombrerito	31
Excursiones Gimnástico-Recreativas	32
Hurras	34
ACTIVIDADES GRUPO B	
Juegos	36
Juegos Festivos	53
Adivinanzas	57
Acertijos	59
Deportes de habilidad	61
DANZAS FOLKLÓRICAS ARGENTINAS	
Cuando	64
Chacarera	65
Bailecito	65
Triunfo	66
Remedio	66
Hurras	67

(Sigue)

Dirección y Administración: PARAGUAY 1452
BUENOS AIRES

SUMARIO (Continuación)

	Pág.		Pág.
ACTIVIDADES GRUPO C		Escondido	96
Juegos	68	El Prado	96
Juegos Festivos	84	La Huella	97
Adivinanzas	88	Los Amores	98
Acertijos	90	Cielito	99
Deportes de habilidad	92	Minué	99
DANZAS FOLKLÓRICAS ARGENTINAS		Zamba	100
		Pericón	100
		La Condición	101
La Lorencita	94	Carnavalito	102
El Ecuador	95	Hurras	103

NATACIÓN 104

Los docentes que deseen recibir, sin cargo, EL MONITOR DE LA EDUCACIÓN COMÚN, deberán solicitar por nota su remisión a la dirección de la revista, Paraguay 1452, indicando nombre, dirección y establecimiento en que prestan servicio.

EDUCACIÓN FÍSICA

ACTIVIDADES PARA LOS CLUBES ESCOLARES

El presente trabajo, colaboración destinada a las actividades de los clubes escolares, fué preparado por la Comisión de Educación Física Primaria, integrada por los señores Nicolás Alberto Bonelli, María Teresa Berro de Gutiérrez, Arturo Guillermo Fiorito y Amadeo Luis Canevaro.

En la parte que atañe a las danzas nativas, intervino la Comisión de Folklore y Nativismo, integrada por los señores Athos Palma, José Wilkes, María Teresa Berro de Gutiérrez y Amanda Morales Ponce.

CLUBES ESCOLARES

EDUCACIÓN FÍSICA

ACTIVIDADES

Para desarrollar las actividades correspondientes a Educación Física se agrupará a los niños en la siguiente forma:

Grupo A: Niños de 6 a 8 años.

Grupo B: Niños de 9 a 11 años.

Grupo C: Niños mayores de 11 años.

En un grupo cualquiera se podrá incluir a niños de mayor o menor edad que la asignada para el mismo, siempre que la capacidad física les permita realizar las actividades correspondientes. También éstas serán mutables de un grupo a otro, cuando el encargado de dirigirlas lo considere conveniente o necesario.

ACTIVIDADES — GRUPO "A"

JUEGOS

a) *Propiamente dichos*:

Mancha común. Mancha por parejas. Mancha con refugio. Mancha elevada. Mancha agachada. Mancha cadena. Mancha cruzada. Mancha con testimonio. El gato y el ratón. Pañuelito volador. El pájaro en la jaula. Carrera del ciempiés. Ven conmigo. Martín pescador. Desafío. Cambiar de lugar. El correo. El cazador, el gorrión y la abeja. El círculo estrecho. Cigüeñas y ranas. Blanco o negro. La muralla china. Completar el círculo. Relevo tipo. Carrera con objetos. Sortear obstáculos. Llevar el tejo. Carrera de las curvas. El globo viajero. Conquistar el trofeo.

b) *Festivos*:

Golpear la olla. La gallina ciega. La gallina quieta. Dibujar la cola al chancho. El huevo en la cuchara. Retírate. Coleccionistas. Marcha atrás en cuclillas, con pelota.

c) *De salón*: (reglamentados)

Dominó.

ch) *De entretenimiento y de ingenio*:

Ludo. Lotería ilustrada. Dominó ilustrado. Rompecabezas. Adivinanzas. Acertijos.

DEPORTES

a) *Carreras de velocidad* de 10 a 15 metros; competiciones por grupos de 2 a 4 niños.

b) *Saltos* en largo y en alto. Saltar pequeños obstáculos.

c) *De habilidad*: Emboque de anillos en clavos, botellas, etc. Tiro al blanco con pelotas. Bolos. Boliche o balero. Rodar el aro.

RONDAS

Los Inspectores Auxiliares de Educación Física asesorarán a las profesoras de Música sobre los ejercicios gimnásticos adecuados a la línea melódica de las rondas que éstas enseñen.

DANZAS FOLKLÓRICAS ARGENTINAS

El gato. El tunante. El sombrerito.

TUMBOS

(Sobre colchones)

Vuelta carnero. Rodar.

HURRAS Y CANTOS DEPORTIVOS

Alerón. El sombrero. Chiribiribí. Bomshica bom. Argentina. Marcha del deporte. Canto al trabajo.

MORAL DEPORTIVA Y URBANIDAD

La puntualidad. La responsabilidad personal y colectiva. El espectador en campos deportivos. Presentación. Saludo. Cordialidad. Veracidad.

EXCURSIONES GIMNÁSTICO-RECREATIVAS

a) Elección de lugar y día.
b) Actividades: Juegos, danzas folklóricas argentinas, juegos humorísticos, comedias, historietas animadas, rondas, etc.
c) Vestimenta: Se aconsejará la más adecuada.
d) Prácticas higiénicas.
e) Refrigerio.
f) Documentación del paseo: dibujos, fotografías, etc.

NATACIÓN

Cuando sea posible disponer de las instalaciones de natatorios, se enseñará a nadar a los alumnos de los tres grupos; se comenzará por el estilo pecho para continuar luego con la enseñanza de los otros estilos.

MANUALIDADES APLICADAS

Confección de: aros con mimbre, testimonios, banderitas, cintas, bolsitas, etc. Nudos: llano y moño.

PRIMEROS AUXILIOS

Estarán a cargo de los miembros de los "Centros de la Cruz Roja Juvenil".

VISITAS

A teatros; a cines; a otros clubes escolares; a campos de deportes; a sedes de instituciones deportivas, etc.

JARDINERÍA Y HUERTOS

Se desarrollarán las actividades programadas por la "Comisión de Huertos Escolares".

ACTIVIDADES PARA EL GRUPO "A"

JUEGOS

a) *Propiamente dichos.*

Mancha común. — Todos los jugadores se distribuirán dentro del campo de juego a voluntad; uno de ellos será designado "mancha". Dada la señal de comienzo, el mancha saldrá en persecución de los jugadores, procurando tocar a cualquiera de ellos, quienes a su vez, huirán, tratando de no ser alcanzados. Si algún jugador fuera tocado, le corresponderá ser "mancha" y el que le hubiera dado alcance se convertirá en perseguido.

El nuevo "mancha" deberá perseguir a los demás, tratando de tocar a cualquiera de ellos, menos al que lo tocó a él y así sucesivamente.

Mancha por parejas. — Utilizando el mismo reglamento de la "mancha común", se establecerá que cualquier jugador perseguido quedará a salvo formando pareja con otro, tomándose recíprocamente de la mano, quedando o no ambos con frente común.

Mancha con refugio. — Se utilizará el mismo reglamento de la "mancha común". En un lugar del campo de juego, donde no se dificulte el desarrollo del mismo, se marcará el "refugio".

Se establecerá que los jugadores que huyen podrán quedar a salvo del "mancha", entrando en el refugio.

Mancha elevada. — Utilizando el mismo reglamento de la "mancha común" se establecerá que el perseguido quedará a salvo manteniéndose en punta de pie.

Mancha agachada. — Utilizando el mismo reglamento de la "mancha común", se determinará que los perseguidos quedarán a salvo, adoptando la posición de cuclillas.

Mancha cadena. — Utilizando el mismo reglamento de la "mancha común", se establecerá que el primer alumno "manchado" deberá

formar cadena con el "mancha", tomándose recíprocamente de una mano. Ambos continuarán la persecución de los otros, manteniéndose unidos, y sólo el "mancha" podrá tocar a los perseguidos. Los nuevos "manchados" se irán agregando a la cadena a continuación del último.

El juego continuará en idéntica forma, hasta que hayan sido "manchados" todos o un determinado número de jugadores, conforme lo disponga el maestro.

Mancha cruzada. — Utilizando el mismo reglamento de la "mancha común" se establecerá que durante la persecución un jugador podrá cruzarse entre el "mancha" y el perseguido. Desde ese instante, el "mancha" deberá correr al que se cruzó.

Mancha con testimonio. — Se elegirán dos jugadores: uno de ellos será el "mancha" y el otro el perseguido; éste estará provisto del testimonio, que podrá ser un trozo de palo de escoba de 30 cm de largo o cualquier otro objeto.

Dada la señal de comienzo el "mancha" iniciará la persecución del que tiene el testimonio, quien lo conducirá en la mano en forma visible, tratando de entregarlo a cualquier otro jugador antes de ser tocado.

Si el perseguido consigue entregar el testimonio a algún compañero, el "mancha" deberá perseguir a este últmio quien, a su vez, procurará pasárselo a otro, y así sucesivamente.

Si fuera tocado antes de hacer entrega del testimonio, se suspenderá el juego; el tocado se convertirá en "mancha" y el testimonio será entregado a otro jugador, reanudándose el juego.

El gato y el ratón. — Los alumnos formarán en círculo, con frente hacia el centro, tomándose de las manos, con los brazos extendidos. Se designarán dos alumnos: el "gato" y el "ratón".

Antes de iniciarse el juego uno de ellos estará ubicado en el círculo y el otro fuera del mismo.

Dada la orden de comienzo, el gato se lanzará en persecución del ratón, procurando tocarlo. El ratón tratará de eludir a su perseguidor corriendo por dentro y fuera del círculo. Al pasar el ratón los componentes del círculo elevarán sus brazos, facilitando la huída, y los bajarán tratando de impedir el paso del gato.

Si el gato tocara al ratón, este último deberá detenerse y pasará a formar parte del círculo y el gato se convertirá en ratón.

El maestro designará un nuevo "gato".

Pañuelito volador. — Los alumnos formarán en círculo, de espaldas al centro, arrodillados o sentados, y con los brazos elevados. Uno estará fuera del círculo y tendrá en su mano un pañuelo.

Dada la señal de comienzo, el alumno que tiene el pañuelo iniciará el juego, llevándolo en alto, y corriendo hacia su izquierda por fuera del círculo. Lo presentará a la altura de las manos de sus compañeros y con ligeros movimientos evitará que se lo quiten.

Los demás alumnos, sin perder su posición, tratarán de atraparlo. El que logre hacerlo continuará el juego con el pañuelo y el otro ocupará su sitio.

Este juego puede tener una variante en la que, los que se desplazan son los alumnos, que marcharán o correrán en círculo, en tanto que el alumno que tiene el pañuelo permanecerá quieto y moverá el pañuelo para evitar que sus compañeros se lo quiten.

El pájaro en la jaula. — Se divide el número de alumnos en grupos de a cuatro; tres tomados de las manos formarán la "jaula", y el cuarto, dentro de ella, hará de pájaro. Se distribuyen estos grupos por el patio, quedando un pájaro sin jaula.

Dada la señal de comienzo, los alumnos que forman las jaulas levantan los brazos; los pájaros cambian de jaula. El que no tenía, hará lo posible por ubicarse en una de ellas. Los alumnos que forman la jaula mantendrán los brazos elevados hasta que entre un pájaro; entonces los bajarán no permitiendo la entrada a otro.

Antes de reanudar el juego, el que fué pájaro pasará a formar la jaula y uno de los que formaban ésta, pasará a ser pájaro.

Un mismo pájaro no podrá ocupar dos veces consecutivas la misma jaula.

Carrera del ciempiés. — Los alumnos se reparten formando dos, tres o más hileras, teniendo en cuenta que cada una de éstas tengan más o menos ocho alumnos. Se marcará la "línea de salida" y la de "llegada", a una distancia de la pared u otros obstáculos que haya en el patio, de modo que sea el doble del largo de la hilera que forman los niños.

Los equipos estarán formados frente a la "línea de salida".

Dada la señal de comienzo, cada alumno se tomará de la cintura del que está adelante (con ambas manos), formando así cada hilera un "ciempiés", y a una nueva orden, cada ciempiés correrá hacia la "línea de llegada", hasta que el último niño de cada equipo haya transpuesto esa línea.

Para reanudar el juego se ordenará una media vuelta y entonces la línea que fué de "llegada" será de salida y viceversa, quedando los alumnos de tal modo que el que fué cabeza de ciempiés se convertirá en cola y el cola en cabeza.

Ven conmigo. — Todos los alumnos, menos uno, formarán un círculo, con frente hacia el centro, marcándose en el suelo, con tiza, el lugar de cada uno. La distancia entre ellos podrá variar, dependiendo de las dimensiones del patio y de la cantidad de alumnos.

Cada integrante del círculo adoptará la posición de manos tomadas por detrás del cuerpo. El alumno que no integra el círculo, se colocará fuera de él.

Dada la señal de comienzo, este jugador caminará por la parte exterior del círculo, de izquierda a derecha, o de derecha a izquierda, según se establezca. Durante la marcha tocará a varios de sus compañeros diciendo en cada caso: "Ven conmigo".

Los alumnos tocados irán formando una hilera, siguiendo en su marcha al que inició el juego.

Integrada ya la hilera con varios alumnos, el maestro ordenará: *Al trote... ¡Mar!* Toda la hilera seguirá al trote guiada por el que la encabeza, siguiendo cualquier dirección. Luego de efectuadas algunas evoluciones, el maestro ordenará: *¡A las marcas!*, o tocará el silbato.

De inmediato los alumnos romperán la formación y a la carrera tratarán de ubicarse en una de las marcas. Necesariamente quedará un alumno sin ubicarse, el cual será el encargado de iniciar la jugada siguiente en la misma forma que lo hiciera el anterior.

Cada jugador que después de haber corrido integre el círculo no se tomará las manos por detrás del cuerpo, sino que dejará los brazos a los costados o los cruzará frente a su pecho, según indique el maestro De esta manera el alumno que inicie la próxima jugada sabrá cuáles son los que ya han actuado.

Martín pescador. — Los alumnos, menos dos, formarán en hilera. Estos dos, elegirán, para cada uno, el nombre de una flor, de una fruta, de un color, de personas, etc., que deberán desconocer los demás alumnos.

Los dos jugadores mencionados se ubicarán en cualquier lugar del patio, enfrentados, tomados de las manos y, elevando los brazos, formarán un arco.

Los alumnos que formen la hilera podrán ir tomados de la mano o de la cintura.

Dada la señal de comienzo, la hilera iniciará la marcha por el patio, en cualquier sentido, guiados sus integrantes por el alumno que la encabeza. En cualquier momento la hilera pasará por debajo del arco formado por los dos alumnos designados.

Al comenzar el pasaje, el primer alumno o todos a la vez dirán:

¿Martín pescador, nos dejará pasar?, —respondiendo los dos alumnos: —Pasarán, pasarán, pero el último quedará.

En el momento que el último alumno de la hilera pase por debajo de los brazos, los dos alumnos los bajarán, aprisionando entre ellos al citado jugador. Le harán elegir entonces, en forma secreta, uno de los nombres por ellos adoptados, sin hacerle saber cuál es el poseedor de cada uno de los mismos.

Hecha la elección pasará a ubicarse detrás del alumno a quien corresponda el nombre elegido.

Mientras tanto la hilera continuará efectuando distintas evoluciones; se repetirá la acción tantas veces como cantidad de alumnos formen la hilera, para que todos tengan que optar por uno de los dos nombres.

Quedarán entonces dos grupos formados y enfrentados que, como complemento del juego, efectuarán una cinchada. Para ello los alumnos que forman el arco se tomarán de las manos, en forma segura, mientras los otros lo harán de la cintura del compañero que tienen adelante.

Vencerá el conjunto que logre triunfar en la cinchada.

Podrá eliminarse este ejercicio de fuerza estableciéndose que resulte ganador la hilera que cuente con más alumnos.

Desafío. — Los participantes se distribuirán en dos conjuntos, formando filas enfrentadas en los extremos del patio o campo. Un integrante de uno de ellos avanzará hacia la formación rival y gritará: *¡Desafío!*

A esta voz, todos los rivales se colocarán en posición de paso al frente, pierna derecha, extendiendo hacia adelante el brazo del mismo lado. El desafiante avanzará, caminando, a partir de la izquierda, hacia la derecha de la fila y tocará la mano de aquél a quien desee desafiar.

De inmediato echará a correr hacia su campo, perseguido por el jugador tocado. Si consigue llegar a él sin ser alcanzado, el rival será su prisionero; en caso contrario él lo será de su rival.

El prisionero deberá ubicarse detrás de su capturador y quedará libre en el caso de que éste fuese a su vez apresado.

Puede establecerse que los desafiantes procedan de distinto conjunto, en forma alternada, o también que corresponda el derecho de desafiar al bando que vaya en pérdida.

Vencerá el conjunto que haya logrado apresar a mayor cantidad de rivales.

Se procurará evitar que el desafío sea dirigido exclusivamente a los jugadores que tengan prisioneros.

Cambiar de lugar. — Los alumnos, menos uno, formarán en una circunferencia. La distancia entre alumno y alumno será de tres o cuatro pasos, y se señalará el lugar de cada uno con una marca en el piso. Los jugadores estarán de pie o sentados detrás de su respectiva marca y en el centro se ubicará el alumno que no integre la circunferencia, adoptando la misma posición que los otros.

A un toque de silbato, los jugadores cambian de lugar y el que ocupa el centro tratará de conseguir uno de ellos; si lo consigue quedará un alumno sin ocupar marca, quien pasará al centro en la siguiente jugada.

En la misma forma continuará el juego, todas las veces que el maestro lo considere conveniente.

Puede establecerse que sea más de uno el alumno que está en el círculo.

El correo. — Todos los alumnos, menos uno, formarán en una circunferencia, dando frente al centro. El que no la integra se ubicará en el centro. Cada lugar se marcará con tiza.

Cada alumno adoptará un nombre personal, que podrá ser el propio o el que le asigne el maestro, no debiendo haber repetidos.

Para iniciar cada jugada el maestro dirá: Juan lleve una carta a Carlos (o cualquier otro nombre). De inmediato los nombrados deben cambiar de lugar, a la vez que el que ocupa el centro tratará de ubicarse en uno de ellos. Si lo consigue, el jugador que quede sin ubicación pasa al centro, y el juego continuará de idéntica manera.

El cazador, el gorrión y la abeja. — Los jugadores, excepto tres, formarán en una circunferencia. Los que no la integran adoptarán el nombre de "cazador", "gorrión" y "abeja", respectivamente.

Los tres se colocan fuera del círculo, separados por distancias iguales.

Dada la orden de comienzo, el "cazador" persigue al "gorrión" pero es, a su vez, perseguido por la "abeja". Durante la persecución deberán correr por fuera del círculo y siempre en la misma dirección.

Cuando uno de ellos es alcanzado se interrumpe el juego y se sustituye al tocado por otro jugador y aquél pasa a integrar la circunferencia.

El juego continuará de idéntica manera y se repite todas las veces que el maestro lo considere conveniente.

El círculo estrecho. — En el centro del patio se dibuja un círculo de un metro de diámetro, aproximadamente.

Alrededor de él y formando una circunferencia de un radio que

puede variar según las dimensiones del patio, se trazarán círculos de un metro de diámetro. En cada uno de los círculos se ubicará una pareja de alumnos. Los círculos que forman la circunferencia estarán numerados.

Para dar comienzo al juego, el maestro indicará, en voz alta, dos de los números (5 y 7, por ejemplo) y de inmediato hará sonar el silbato. Los alumnos que forman las parejas que están ubicados en ellos, deberán cambiar de círculo y los que están en el central, procurarán ubicarse en alguno de los otros dos, siendo indispensable que los que forman una pareja se ubiquen en el mismo círculo. En cada círculo sólo podrán ubicarse dos alumnos.

Los jugadores no podrán regresar al círculo que dejaron.

Después de esta jugada, dos alumnos de los que estaban en los círculos exteriores quedarán sin lugar en ellos; deberán entonces pasar a ocupar el círculo central para efectuarse otra jugada.

Cigüeñas y ranas. — Los jugadores se dividirán en dos conjuntos iguales. Los integrantes de uno de ellos usarán distintivo y se llamarán "cigüeñas"; los del otro, serán las "ranas".

En un ángulo del campo o patio se marcará un espacio destinado a "casa de las ranas" y en otro ángulo uno igual donde deberán ubicarse las ranas capturadas.

Antes de iniciarse cada jugada, las cigüeñas deberán ubicarse en un extremo del patio, formando una fila con frente hacia el centro. Las "ranas" se ubicarán en el campo a voluntad.

Dada la señal de comienzo, las cigüeñas avanzarán saltando en un pie y tratarán de tocar a cualquiera de las ranas. Cada cigüeña utilizará el pie que prefiera y podrá cambiarlo cuando lo considere conveniente o cuando lo indique el maestro mediante un toque de silbato, pero no podrá tocar a las ranas en el momento de efectuar el cambio de pie.

Las ranas tratarán de no ser tocadas y en último caso podrán buscar refugio en la "casa", cerca de la cual no podrán permanecer las cigüeñas.

Cada rana capturada será conducida, por la cigüeña que la apresó, al lugar destinado para tal fin. El trayecto lo hará dando saltos de rana, es decir, en cuclillas, conducida de la mano por la cigüeña, que podrá trasladarse sobre ambos pies. Una vez que haya dejado a la presa, volverá al campo de juego, saltando sobre un pie para intentar capturar otra rana.

Cuando una rana se refugie en la "casa", no podrá salir hasta la finalización del juego.

Vencerán las cigüeñas si, al dar el maestro por finalizado el juego, las ranas capturadas refugiadas en la casa son más que las que quedaron libres. En caso contrario vencerán las ranas.

Podrá establecerse que, al finalizar una jugada, los alumnos cambien de función, pasando las cigüeñas a ser ranas y viceversa.

Blanco o negro. — Los alumnos se repartirán en dos conjuntos iguales: Blancos y Negros. En el medio del campo de juego se trazarán dos líneas paralelas que limitarán una zona de unos dos metros de ancho. En ambos extremos del patio se trazará una línea paralela a las anteriores que limitará una zona llamada "refugio".

Al comenzar cada jugada, los integrantes de ambos conjuntos, se ubicarán, en filas enfrentadas, detrás de su línea central respectiva, estando de pie, sentados, en cuclillas, etc., según lo establezca el maestro.

Para iniciar cada jugada el maestro expresará, en voz alta: *Blanco* o *Negro,* según desee, debiendo hacerlo en forma alternada para cada jugada. Si lo desea podrá dejar librado al azar cuál de los bandos deberá ser el perseguido y cuál el perseguidor. Para ello podrá hacer uso de un disco de madera o cartón, una de cuyas caras estará pintada de blanco y la otra de negro.

Los alumnos pertenecientes al conjunto cuyo color se haya enunciado, se lanzarán en persecución de sus adversarios, procurando tocar a cualquiera de ellos. En cada corrida un perseguidor no podrá tocar más que a un solo perseguido.

Los alumnos perseguidos tratarán de transponer la línea límite de su refugio sin ser alcanzados.

Todo alumno que hubiera sido tocado deberá detenerse, permaneciendo junto al que le hubiera dado alcance.

Se otorgará un punto al equipo de los perseguidores por cada alumno tocado.

Vencerá el conjunto que se hubiera acreditado mayor cantidad de puntos.

La muralla china. — En el centro del campo, y transversales al eje mayor del mismo, se trazan dos paralelas, separadas por una distancia de dos o más metros y a todo lo ancho del terreno.

Entre dichas paralelas, que encierran un espacio denominado "muralla china", se ubica un jugador. Todos los otros alumnos se colocan en uno de los extremos del patio.

Dada la voz de comienzo, estos jugadores parten a la carrera y tratan de atravesar la muralla, evitando ser tocados por el alumno ubicado en ella, y de la cual le está prohibido salir.

El o los jugadores tocados por el guardián de la muralla se convierten en sus ayudantes y se ubican entre las dos paralelas, en tanto que los no tocados llegan hasta el otro extremo del patio, esperando allí la señal para repetir la acción anterior.

Estos pueden ser ahora tocados por cualquiera de los jugadores que defienden la muralla.

Finaliza el juego cuando todos los corredores han sido tocados o atrapados, según se establezca.

Completar el círculo. — Todos los alumnos, menos uno, formarán un círculo, separados por distancia de brazos, siendo conveniente señalar con tiza el lugar ocupado por cada uno.

El alumno que no está en la formación se ubica fuera de ella y a espaldas de sus compañeros que estarán con frente al centro.

Dada la señal de comienzo, este alumno caminará por fuera del círculo y cuando lo crea oportuno tocará la espalda de un compañero. De inmediato saldrán ambos a la carrera. El que tocó lo hará en la misma dirección que llevaba; el tocado, en sentido contrario.

La finalidad del juego es ubicarse en el lugar que quedó vacante. El que no lo consiguió hacer, repetirá la jugada antes descripta.

Para evitar posibles choques se podrá establecer que, al encontrarse los dos jugadores se detengan, se estrechen la mano y luego continúen la carrera.

Relevo tipo. — Los alumnos se repartirán en dos o más conjuntos iguales formando cada uno una hilera perpendicular a la "línea de formación", en un extremo del patio, ubicándose el primer alumno de cada conjunto inmediatamente detrás de ella.

Paralelas a éstas y frente a los alumnos, se trazarán otras dos: la "línea de salida", a un metro de ella y la "línea de toque", a una distancia que dependerá de la capacidad de los alumnos. Debe evitarse utilizar una pared como "línea de toque", así como trazarla cerca de ella para evitar posibles accidentes.

Dada la orden de comienzo, el alumno Nº 1 de cada conjunto, que previamente se habrá adelantado hasta la "línea de salida", partirá a la carrera hasta llegar a la "línea de toque", que deberá pisar con cualquier pie, regresando en la misma forma a poner en juego al alumno Nº 2 respectivo, que ya se habrá adelantado hasta la "línea de salida", con su brazo derecho extendido al frente. Le tocará la mano con su derecha e irá a ubicarse al final de su hilera, pasando por el costado derecho de la misma.

El jugador Nº 2 repetirá la acción del anterior, y así sucesivamente hasta que el último alumno de cada conjunto toque la mano

derecha del compañero Nº 1, y éste la eleve. Esto último facilitará al maestro la tarea de fiscalizar la terminación de cada equipo.

Vencerá el conjunto cuyo jugador Nº 1 eleve antes su brazo derecho.

Carrera con objetos. — Utilizando el mismo reglamento del Relevo Tipo, se establecerá que los alumnos lleven un objeto a depositarlo sobre la "línea de toque", regresando a dar salida al jugador Nº 2 que correrá a recoger el objeto para regresar a entregarlo al Nº 3, y así sucesivamente, hasta que el último alumno de cada conjunto regrese a la "línea de salida", entregando o no el objeto al alumno Nº 1, dependiendo ello de la cantidad de jugadores que integran cada conjunto.

Para hacer más interesante el juego se utilizarán objetos con base pequeña, de modo que los alumnos encuentren cierta dificultad para colocarlos en equilibrio.

Variante: Se utilizará un cesto para cada conjunto competidor y tantas piedras, taquitos de madera, papas, etc., como el maestro considere conveniente (cinco o seis por conjunto), debiendo ser la misma cantidad para todos.

En la prolongación de cada hilera de alumnos se harán tantas marcas, con tiza, como objetos tenga cada conjunto. Estarán separadas entre sí por distancias que podrán variar, pero la distribución adoptada para un conjunto deberá ser igual para todos los demás.

El primer alumno de cada conjunto tendrá en sus manos el cesto y, dentro de él, los objetos.

Utilizando el mismo reglamento del *Relevo Tipo* se hará que el primer alumno de cada conjunto parta a la carrera y coloque un objeto sobre cada una de las marcas que correspondan a su hilera. Colocado el último en la marca situada sobre la "línea de toque", regresará corriendo a entregar el cesto vacío al compañero siguiente. Este correrá con el cesto e irá echando en él los objetos a medida que los vaya recogiendo.

Regresará a entregar el cesto con los objetos al alumno Nº 3, y así sucesivamente hasta que el último jugador de cada conjunto entregue el cesto al alumno Nº 1 y éste lo eleve con su mano derecha.

Vencerá el equipo cuyo jugador Nº 1 eleve antes el cesto, con o sin los objetos.

Sortear obstáculos. — Se utilizarán clavas, trozos de madera o cualquier otro objeto que el maestro considere conveniente utilizar como obstáculos. La cantidad de ellos, que podrá ser cualquiera, debe ser igual para todos los conjuntos.

Los alumnos se distribuirán en la forma explicada en el Relevo Tipo. En la prolongación de cada hilera de alumnos se colocarán varios obstáculos, separados entre sí por distancias que podrán variar. El sitio ocupado por cada objeto se señalará con tiza.

Dada la señal de comienzo, el primer alumno de cada conjunto correrá hacia la "línea de toque" sorteando los obstáculos correspondientes a su equipo, pasando por todos los espacios que median entre ellos. Pasado el último, que estará sobre la "línea de toque", regresará sorteándolos nuevamente a poner en juego al alumno Nº 2, que ya se habrá adelantado hasta la "línea de salida". Este repetirá la acción, y así sucesivamente hasta que el último jugador de cada conjunto toque la mano derecha del compañero Nº 1 y éste la eleve.

Vencerá el equipo del que antes lo haga.

Puede establecerse que la forma de locomoción sea otra: sobre un pie, sobre ambos, saltando, en cuclillas, etc.

Llevar el tejo. — Utilizando el reglamento del *Relevo Tipo* se establecerá que cada alumno se dirija hasta la "línea de toque" yendo sobre un pie, a la vez que con él va empujando un tejo (o algo que lo sustituya). Llegado a ella, tomará el tejo y regresará corriendo a entregarlo al compañero Nº 2 que repetirá la acción, y así sucesivamente hasta que el último alumno de cada conjunto regrese a entregar el tejo al alumno Nº 1 y éste lo eleve con la mano derecha.

Vencerá el conjunto que antes la haga.

Carrera de las curvas. — Los alumnos se repartirán en dos o más conjuntos iguales, formando cada uno una hilera cuyos componentes estarán de pie, sobre marcas señaladas en el suelo, separadas entre sí por una distancia de dos o tres metros.

Dada la señal de comienzo, el primer alumno de cada conjunto, dando media vuelta, correrá hacia el final de su hilera describiendo curvas hasta llegar al último. Pasado por detrás de éste, regresará en la misma forma a su lugar primitivo.

De inmediato y sin esperar orden alguna, el alumno Nº 2 iniciará la carrera hacia adelante pasando por el frente del alumno Nº 1 y yendo hacia atrás sorteará a todos los alumnos y regresará en la misma forma a ocupar su lugar. A continuación y por turno, los demás repetirán la misma acción, iniciando siempre la carrera hacia adelante.

Vencerá el conjunto cuyo último jugador llegue antes a su lugar y eleve su brazo derecho.

El globo viajero. — Los alumnos se repartirán en dos conjuntos iguales que actuarán en distinto campo, separados entre sí por dos

líneas paralelas que limitarán una "zona neutral", cuyo ancho será de 50 cm a un metro. Los jugadores de cada equipo se ubicarán en el sector respectivo, tratando de cubrirlo, y podrán desplazarse a voluntad.

Se utilizará un globo grande o una cámara de pelota de fútbol. Iniciará el juego un alumno de cualquiera de los dos bandos desde un lugar próximo a la zona neutral.

Dada la señal de comienzo, éste lo arrojará al aire y lo golpeará tratando de enviarlo al campo contrario. Los adversarios procurarán devolverlo en la misma forma; y así continuará el juego enviándose el globo de un campo al otro, siempre golpeándolo y evitando que toque el suelo, pues si esto último ocurriera se adjudicará un punto el conjunto contrario.

Vencerá el conjunto que se haya adjudicado más tantos.

Conquistar el trofeo. — Los participantes se distribuirán en dos conjuntos iguales, cuyos integrantes estarán formados en fila, con frente al centro, en los extremos del campo o patio, detrás de una línea.

Los jugadores de cada equipo estarán numerados en forma correlativa y podrán estar de pie, sentados, en cuclillas, etc., según se establezca. En el centro del campo se colocará el trofeo, que podrá ser una bandera, un pañuelo u otro objeto cualquiera.

Para iniciar el juego el maestro dirá, en voz alta, un número y, de inmediato, los jugadores señalados con ese número correrán a apoderarse del trofeo. El que consiga hacerlo tratará de regresar a la carrera a su "línea final" sin ser tocado por el otro, pues si ello ocurriera su conjunto perderá un punto. Si por el contrario consiguiera llegar a su campo sin ser tocado y con el trofeo, obtendrá un punto.

El jugador que está en posesión del trofeo, podrá ser tocado, pero si al verse alcanzado por el rival lo dejara caer, quedará a salvo de la persecución. El rival se apoderará entonces del trofeo y procurará llegar a su línea, perseguido por el anterior poseedor.

Conquistado el trofeo por uno de ellos, se adjudicará un punto el conjunto al cual pertenece.

El trofeo se colocará de nuevo en el centro y el maestro hará realizar una nueva jugada.

Vencerá el conjunto que obtenga más puntos.

JUEGOS FESTIVOS — GRUPO "A"

Golpear la olla. — Se dispondrá de una cazuela u olla que será suspendida por una cuerda a una altura de 1,60 metros del suelo y a regular distancia de paredes, puertas, ventanas, mamparas, etc. La olla puede reemplazarse por una lata de las utilizadas para envasar aceite.

A un alumno al cual previamente se le vendan los ojos y se lo provee de un palo, se lo coloca frente a la olla a una distancia de 2 a 3 metros; dando algunos pasos hacia adelante, tratará de golpear la olla con el palo.

Será declarado vencedor el jugador que, en menos cantidad de tentativas golpee la olla con el palo.

Nota: Se establecerá previamente la cantidad de tentativas que hará cada jugador.

La gallina ciega. — Se delimitará un lugar dentro del cual se desarrollará el juego, aproximadamente de un metro cuadrado por jugador (se procurará que los límites estén alejados de paredes, mamparas, puertas, etc.

En el lugar que resulte centro del campo de juego, se colocará un jugador al cual se le vendarán los ojos. Los demás jugadores se diseminarán por el campo.

Desarrollo: Dada la señal de comienzo, el primero tratará de tocar a cualquiera de los otros jugadores que girarán a su alrededor y le dirigirán algunas frases. Si el alumno que tiene la venda toca a cualquier otro, a éste se le vendarán los ojos y el otro pasará a integrar el conjunto de los que no lo están.

Nota: En caso de que el alumno vendado salga de los límites marcados, el que dirige el juego, lo llevará hasta el centro del campo.

La gallina quieta. — *Distribución*: Todos los jugadores, menos uno, formarán un círculo tomados de las manos. El que no lo integre se ubicará en el centro, con los ojos vendados. Será la gallina quieta.

Desarrollo: Dada la señal de comienzo, la rueda gira y el que hace de gallina debe dirigirse hacia los que forman la circunferencia; cuando logra tocar a alguno de ellos, la rueda detendrá su marcha.

La gallina dará entonces el nombre del jugador que supone es el del tocado; si acierta, éste lo reemplazará; en caso contrario continuará desempeñando su papel hasta que el maestro crea conveniente cambiarlo.

Dibujar la cola al chanco. — En un pizarrón, pared o en el suelo, se dibuja un cerdo sin trazarle la cola (también pueden serlo una oreja o un ojo).

Por turno a cada jugador se le vendan los ojos; colocándosele delante del dibujo y teniendo en la mano una tiza, cada participante tratará de dibujar la cola al chancho, no pudiendo hacer cada uno más de un solo intento.

Resultará ganador el que lo haya dibujado en el lugar exacto o que más se le aproxime.

El huevo en la cuchara. — Se trazan dos líneas paralelas distanciadas unos 10 a 15 metros.

Detrás de una de ellas se colocan los jugadores que estarán provistos todos de una cuchara y en la concavidad de ella un huevo o una pelota, preferentemente de las usadas para pin-pong.

Desarrollo: Dada la señal de comienzo, los jugadores, corriendo, llegarán hasta la otra línea y volverán hasta la línea de partida. Durante la carrera procurarán que el huevo o pelota que llevan en la cuchara, no se les caiga; de ocurrir esto, deben reemplazar el huevo por otro; si es una pelota deben levantarla, colocándola nuevamente en la cuchara y reiniciar la carrera desde el lugar en que ocurrió la caída.

Resultará ganador el jugador que llegue primero al punto de partida, llevando la cuchara y dentro de ella el huevo o la pelota.

Retírate. — *Distribución*: Se dibujan dos circunferencias concéntricas con una separación de un metro.

Sobre la circunferencia externa se ubican todos los jugadores.

En el círculo interno se colocan tantas sillas, clavas o piedras como jugadores haya, menos uno.

Desarrollo: A una orden del maestro los alumnos toman posición de manos a las caderas u hombros, etc., y girando a la derecha o izquierda, según se mande, se desplazarán al paso, al trote o a la correra.

A un toque de silbato se dispersarán y correrán a sentarse en una de las sillas o a pararse a la derecha de la clava o piedra.

El alumno que no pudiera ubicarse se retira con una silla, clava o piedra, volviendo luego a comenzar el juego, ubicándose los alumnos restantes como al iniciar el juego, sobre la circunferencia exterior.

En la misma forma continuará el juego hasta que quede un solo alumno.

Este será el vencedor.

Coleccionistas. — *Distribución*: Los alumnos se distribuirán en dos bandos cada uno de los cuales se ubicará detrás de una línea trazada en cada extremo del campo o patio. En el centro del mismo se marcará un círculo grande o varios chicos en donde se depositarán numerosos objetos (piedras, banderitas, tapitas, almohadillas, pelotas, etc).

Desarrollo: Dada la señal de comienzo, los jugadores de ambos bandos, partirán a la carrera hacia el lugar donde se encuentran los objetos y tratarán de sacar la mayor cantidad de ellos, no pudiendo tocar el o los círculos con ninguna parte de sus piernas. Los jugadores que saquen los objetos podrán ser ayudados por sus compañeros, quienes les tomarán las piernas y se las mantendrán elevadas mientras aquéllos sacan los objetos.

Cuando el maestro lo crea oportuno dará la orden de cesar el juego, debiendo volver ambos equipos a sus respectivos puntos de partida.

Será ganador el bando que haya logrado coleccionar más objetos.

Variante: Puede también establecerse que para llegar al lugar donde se encuentran los objetos, los jugadores se desplacen, saltando con una o ambas piernas, "gateando", etc.

Marcha atrás, con pelota, en cuclillas. — *Distribución*: Los alumnos se distribuirán en dos o más conjuntos iguales en la forma indicada en el *Relevo Tipo.*

El primer alumno de cada conjunto estará en posesión de una pelota.

Desarrollo: Dada la señal de comienzo, el primer alumno de cada equipo dará media vuelta, adoptará la posición de "cuclillas" y así de espaldas debe llegar a la "línea de toque" empujando al mismo tiempo la pelota con ambas manos; ésta estará en el suelo y entre las piernas del jugador.

Llegando a la "línea de toque" puede volver corriendo o en la misma posición mencionada hasta la "línea de salida" a entregar la pelota al jugador Nº 2 el que repetirá la misma acción que el anterior. El juego continuará de idéntica manera hasta que el último jugador de cada conjunto entregue la pelota al compañero Nº 1 y éste la eleve.

Vencerá el equipo cuyo jugador Nº 1 eleve antes la pelota.

Nota: La distancia a recorrer no deberá ser mayor de 10 metros.

ADIVINANZAS — GRUPO "A"

Brama y brama como un toro
y relumbra como el oro.
El trueno y el relámpago.

En una calle muy limpia
anda una dama a compás,
caminando hacia adelante
con los ojos para atrás.
La tijera.

Salgo de la sala,
voy a la cocina,
meneando la cola
como una gallina.
La escoba.

Hermanos son,
uno va a misa
y el otro no.
El vino y el vinagre.

Fuí al mercado,
compré un negrito,
y ya en mi casita
es coloradito.
El carbón.

Fuí por un caminito,
encontré una dama,
le pregunté su nombre
y me dijo Juana.
La damajuana.

Tira el hilito
y grita el pajarito.
La campana.

Come por el lomito,
destila por el piquito.
La pava.

Verde como loro,
bravo como toro.
El ají.

Hilos tengo sin ser carretel,
pero con ellos no me han de comer.
Las chauchas.

Alta y delgadita
echa humo por la coronita.
La chimenea.

En la punta de una barranca
hay cinco niñas con gorras blancas.
Las uñas.

Redondo, redondo,
no tiene tapa
ni tiene fondo.
El anillo.

Tiene dientes y no come;
tiene barbas y no es hombre.
El choclo.

Tengo cabeza redonda,
sin nariz, ojos ni frente,
y mi cuerpo se compone
tan solo de blancos dientes.

El ajo.

Agujerito de ratón
que guarda la casa como un león.

El agujero de la llave.

En alto vive,
en alto mora,
en alto teje,
la tejedora.

La araña.

Chiquito como un ratón,
guarda la casa como un león.

El candado.

Treinta y dos sillitas blancas
en un rojo comedor,
y una vieja parlachina
se movía sin temor.

La boca.

En los comedores se lucen
y en los sombreros se ven.

Las copas.

Envuelto en su cobertor ,
haga frío o haga calor.

El carnero.

En medio del cielo estoy,
ni soy luna ni soy sol.
Adivíname quién soy.

La letra E.

ACERTIJOS — GRUPO "A"

Buscar un objeto. — Esconder un objeto cualquiera en un espacio cercano a los participantes y hacer que se lo busque. El que lo encuentra será el que lo esconda en la siguiente jugada.

El anillo. — Los alumnos, menos uno, se sientan y forman una circunferencia. El que no la integra se ubicará en el centro.

Se toma un hilo del largo que permita que sea tomado por todos los participantes y se pasa por un anillo. Este deberá ser pasado de uno a otro participante en forma rápida, para despistar al que está en el centro, el cual tratará de ubicarlo.

Cuando lo consiga cambiará de lugar con el que lo tenía en su mano en ese momento.

Sí o no. — Se da a cada participante cierto número de porotos u otra cosa que pueda sustituirlos.

Se formularán preguntas, siguiendo un orden y todo el que conteste empleando "*Si*" o "*No*" deberá pagar con un poroto al que haya hecho la pregunta.

Ganará el que alcance a tener mayor cantidad.

Veo, veo... una cosa. — Veo una cosa que empieza con A, B, C, etc.

El director del juego dirá esa frase, refiriéndose a objetos o cosas que estén dentro de un perímetro determinado y a la vista de los participantes. Podrá referirse a cualquier objeto, no siendo necesario que siga el orden de las letras del alfabeto.

El participante que adivine, será el encargado de iniciar la próxima jugada, de la misma manera que lo hiciera el anterior.

Si luego de un cierto tiempo no adivinaran, se dirá cual es esa cosa y el mismo participante indicará otra.

DEPORTES DE HABILIDAD — GRUPO "A"

Emboque de anillas. — Se toma una tabla y se le introducen clavos o se le ajustan unos tornillos hasta un tercio de su largo.

Se forman equipos de dos jugadores; a cada jugador se le provee de 10 anillas de metal o de madera y desde una distancia de un metro a 2 metros, según la habilidad de los participantes, las irán arrojando hacia los clavos, tratando de embocar en ellos.

Ganará el jugador que haya embocado mayor número de anillas.

Nota: La tabla con clavos puede ser reemplazada por botellas, u otro objeto análogo.

Tiro al blanco con pelota. — Diseminados, sobre un cartón de un metro cuadrado, se pintan los números de *uno* a *diez*, dentro de pequeños círculos. Puede emplearse también una tabla en vez de cartón y clavar en ella discos de hojalata.

El cartón o tabla se colgará de una pared a una altura de 1,50 metros.

Desde una distancia de 2 a 3 metros, los alumnos, de uno a la vez, arrojarán diez veces una pelota o bolsita con aserrín o arena, tratando de pegar dentro de alguno de los círculos.

Cuando la pelota haya pegado en los círculos se sumarán los valores de los números que están dentro de él.

Arrojada la pelota diez veces se anotará la cantidad de puntos que marcó el jugador. A continuación otro jugador repetirá el juego, procediendo de manera análoga.

Ganará el jugador que se acredite mayor puntaje.

Nota: En caso de empate entre dos o más alumnos, disputarán entre ellos un nuevo juego para establecer cual es el ganador.

En el cartón o madera puede dibujarse un animal y asignarle valor numérico a las distintas partes del cuerpo.

Bolos. — Los elementos y las reglas para la práctica de este deporte, por ser conocidas no se indican.

Boliche o balero. — Por ser un juego muy conocido por los alumnos, la organización o elección de los contrarios debe estar a cargo de los mismos participantes por que lo harán de acuerdo a su mayor o menor habilidad para el juego.

Rodar el aro. — Los jugadores harán rodar un aro de mimbre o de metal llevándolo hacia adelante y siguiendo una línea recta, por medio de golpes sucesivos o por deslizamiento con un alambre curvado en uno de sus extremos.

Ganará el juego el participante que, haciendo el recorrido señalado, llegue primero al punto de partida.

GATO

COREOGRAFÍA

PRIMERA:

1º — *Vuelta entera*	8 compases (con castañetas).
2º — *Giro*	4 compases (con castañetas).
3º — *Zarandeo y zapateo*	8 compases (niñas, mano izquierda en la cadera; la derecha recoge la falda).
4º — *Media vuelta*	4 compases (con castañetas).
5º — *Zarandeo y zapateo*	8 compases (igual que 3º).
6º — *Giro y coronación*	4 compases (con castañetas).

SEGUNDA:

Igual que la PRIMERA.

EL TUNANTE

COREOGRAFÍA

PRIMERA:

1º — *Pase y saludo* (pañuelo en alto, van hacia el lugar del compañero)	4 compases	*Pase*: 3 compases *Saludo*: 1 compás
2º — *Pase y saludo* (pañuelo en alto vuelven al punto de partida)	4 compases	*Pase*: 3 compases *Saludo*: 1 compás
3º — *Ida* (hacia el fondo) *y saludo* (pañuelo en alto)	4 compases	*Ida*: 3 compases *Saludo*: 1 compás
4º — *Vuelta* (hacia el frente) *y saludo* (pañuelo en alto)	4 compases	*Vuelta*: 3 compases *Saludo*: 1 compás
5º — *Ida del brazo* (hacia el fondo) *y saludo* (pañuelo abajo)	4 compases	*Ida*: 2 compases *Soltarse*: 1 compás *Saludo*: 1 compás
6º — *Vuelta del brazo* (hacia el frente) *y saludo* (pañuelo abajo)	4 compases	*Ida*: 2 compases *Soltarse*: 1 compás *Saludo*: 1 compás
7º — *Aura*: *Media vuelta* *Coronación*	4 compases (con castañetas)	*Media vuelta*: 3 compases *Coronación*: 1 compás

SEGUNDA:

Igual a la PRIMERA.

SOMBRERITO

COREOGRAFÍA

PRIMERA:

1º — *Cuatro esquinas*:

1ª esquina	haciendo castañetas (sombrero puesto)	4 compases
	saludo	2 compases
2ª esquina	saludando con el sombrero en la mano	4 compases
	saludo	2 compases
3ª esquina	(igual a la primera)	4 compases
	saludo	2 compases
4ª esquina	(igual a la segunda)	4 compases
	saludo	2 compases

2º — Descripción de un ocho alrededor de los sombreros y saludo con brazos entrelazados 8 compases

SEGUNDA:

Igual a la PRIMERA.

EXCURSIONES GIMNÁSTICO-RECREATIVAS

El éxito de las excursiones depende, en gran parte, del entusiasmo que ellas despierten en el niño; por consiguiente se procurará organizarlas en base a un programa interesante de tal modo que sientan el deseo de volver a realizarlas.

Lugares. — Se elegirán los parques arbolados, con preferencia los que tengan espacios abiertos. Se podrán solicitar los campos de deportes de instituciones cercanas a las escuelas o cualquier otro local que reúna las condiciones requeridas.

Días. — Es conveniente no realizar excursiones los días sábados por la excesiva concurrencia de personas a los paseos y de socios a los clubes.

Distribución de los participantes. — Para el desarrollo de las actividades gimnástico-recreativas, los niños se agruparán de acuerdo a la edad, siendo conveniente que cada conjunto no tenga más de treinta. Los encargados se repartirán la tarea, tomando a su cargo la dirección de una o más actividades.

Actividades. — Serán eminentemente de carácter gimnástico-recreativas y estarán de acuerdo al programa que se realiza en el Club Escolar. Los conjuntos trabajarán simultáneamente, alternándose en el desarrollo de los juegos, danzas, historietas animadas, rondas, etc. Permitiráse la recreación en todos sus órdenes: comedias infantiles, cantos, juegos humorísticos, etc. Cuando en algún grupo fuera conveniente agregar juegos o ejercicios desconocidos, éstos deberán ser tan sencillos, que puedan aprenderse luego de una breve explicación, hecha sobre el mismo terreno.

Material. — El Club Escolar preparará el material a utilizarse en los juegos, con la debida anticipación. El material que prestaren los clubes deberá usarse en caso de que no ofrecieran peligro para los niños.

Disciplina. — La disciplina estará a cargo exclusivamente del personal de la escuela, el que también vigilará la forma en que los niños hagan uso del material cedido por las instituciones donde se realice el paseo.

Vestimenta. — Se recomienda el uso de ropa y calzado cómodos. Las escuelas que dispongan de uniforme para gimnasia los utilizarán en esta oportunidad. Las niñas usarán sin excepción el bombachón. Los días de mucho sol es conveniente llevar un sombrero protector.

Refrigerio. — Se permitirá el refrigerio, siendo aconsejable que éste sea posterior a los juegos, luego de un tiempo prudencial de reposo y del correspondiente lavado de manos.

Estado físico de los niños. — Serán excluidos los niños que en el momento de la excursión se hallaran enfermos. Los que tengan deficiencias en su estado físico serán objeto de atenciones especiales, no permitiéndoseles que intervengan en los juegos que puedan perjudicarlos. Si ocurriera algún accidente sin mayor importancia se le prestará la atención de práctica; en caso de ser requerida la intervención del médico, se dará aviso al hospital o sala de primeros auxilios más cercana. Es de gran utilidad que cada Club Escolar se provea de un botiquín, el que llevará a la excursión. El material mínimo que debe contener es el siguiente: vendas de 5 cm. de ancho, gasa esterilizada, algodón, alcohol, tintura de iodo, agua oxigenada, un trozo de goma y y poción Todd.

Practicas higiénicas. — Se aconseja que cada participante vaya provisto de un valijín o bolso conteniendo toalla, peine y jabón. Los niños deberán higienizarse antes de la merienda y al regresar del paseo.

Documentación del paseo. — Es interesante que se obtenga fotografías o se saquen películas cinematográficas del paseo. completando de ese modo las conversaciones, dibujos, gráficos, etc.

HURRAS — GRUPO "A"

ALERÓN

Alerón... alerón... alerón
Bom... bom... bom
Pibes... pibes... pibes... laralaero
Pibes... pibes... pibes... laralalá
Bah... Bah... Bah.

EL SOMBRERO

Que se quite el sombrero
Que se quite el sombrero
Que se quite el sombrero
Por que es urbanidad
Por que es urbanidad
Por que es urbanidad
Que se ponga el sombrero
Que se ponga el sombrero
Que se ponga el sombrero
Por que es comodidad
Por que es comodidad
Por que es comodidad.

CHIRIBIRIBÍ

Chiribiribí... juá... juá... juá... juá...
Chiribiribí... juá... juá... juá... juá...
La... rah... la... rah.

BOM SHICA BOM

Bom... shica... bom
Bom... shica... bom
Bom... shica... bom
Rah... rah... rah...

ARGENTINA

Yu... ra... ra... Argentina (lento)
Yu... ra... ra... Argentina (acelerando)
Yu... ra... ra... Argentina (acelerando más)
Yu... ra... ra... Argentina (rápido)

ACTIVIDADES — GRUPO "B"

JUEGOS

a) *Propiamente dichos*:
Relevo tipo. Atravesar el aro (variante 2). Carrera de las curvas. Carrera con testimonio. Saltar las piernas. Saltar la cuerda (variante 1). Pelota por sobre la cabeza. El puente. El distraído. Pelota de ida y vuelta. Casa de la pelota. Aro de ida y vuelta. Siempre arriba. Atravesar el aro (variante 3). Carrera con banderitas. Carrera con objetos. Saltar la cuerda (variante 2). Salvar el palo. Pelota al capitán (variante 1). Carrera y salto. Pelota por el túnel. Carrera de los números. Pelota voladora. Todos firmes. Pelota cazadora. Pelota veloz (variantes 1 y 2).

b) *Festivos*:
Enhebrar la aguja. Poner la cola al chancho. Carrera de canguros. Carrera del merengue. Comer la fruta. El ciego es el culpable. Monos y cangrejos. Batalla con pelotas. Pasar el fósforo.

c) *De salón* (reglamentados):
Dominó. Damas.

d) *De entretenimiento y de ingenio*:
Rompecabezas. Adivinanzas. Acertijos. Mímicas. Sombras. Prendas, etc.

DEPORTES

a) *Carreras de velocidad.*

b) *Saltos* en largo y en alto, con impulso inicial o sin él.

c) *Reglamentados*: Pelota al cesto. Fútbol. Tennis de mesa. Balón.

d) *De habilidad*: Tiro al blanco con pelota. Ensartar la sortija. Elevar el barrilete. Pelota en el hoyo. Rayuela. Pique y emboque de la pelota. Patinaje sobre ruedas.

RONDAS

Los Inspectores Auxiliares de Educación Física asesorarán a las profesoras de Música sobre los ejercicios gimnásticos adecuados a la línea melódica de las rondas que éstas enseñen.

DANZAS FOLKLÓRICAS ARGENTINAS

El cuando. La chacarera. El bailecito. El triunfo. El remedio.

TUMBOS Y DESTREZA
(Sobre colchones)

Vuelta carnero con impulso inicial. Vuelta carnero doble sin impulso inicial y con él. Saltos sobre obstáculos. Equilibrio sobre las manos con sostén de las piernas y sin él.

HURRAS Y CANTOS DEPORTIVOS

El tren. Checa le. Son unos buenos muchachos. Argentina. Chinchi birruncha. Marcha del deporte. Canción del trabajo.

MORAL DEPORTIVA Y URBANIDAD

La confianza, lealtad y la cordialidad deportiva. La amistad personal. La conversación. La felicitación, la cortesía y la solidaridad en el deporte.

EXCURSIONES GIMNÁSTICO-RECREATIVAS

Se realizarán de acuerdo al plan indicado en el *Grupo A.*

NATACIÓN

Cuando sea posible disponer de las instalaciones de natatorios, se enseñará a nadar a los alumnos de los tres grupos, comenzando por el estilo pecho, para continuar luego con la enseñanza de los otros estilos. (Ver aclaraciones al final de *Actividades — Grupo C*).

MANUALIDADES APLICADAS

Confección de: pelotas, aros, banderitas, cuerdas, obstáculos, redes. Nudos: margarita y vuelta de escota doble.

PRIMEROS AUXILIOS

Estarán a cargo de los miembros de los "Centros de la Cruz Roja Juvenil".

VISITAS

A teatros; a cines; a otros clubes escolares; a campos de deportes; a sedes de instituciones deportivas, etc.

JARDINERÍA Y HUERTOS

Se desarrollarán las actividades programadas por la "Comisión de Huertos Escolares".

Relevo Tipo. — En este juego que hemos denominado **Relevo Tipo** porque sirve de base a muchos otros, los niños no intervienen tan libremente como en los otros juegos de conjunto, más o menos reglamentados, sino que cada uno lo hace en el momento que le corresponde actuar, y todos, sin excepción, deben realizar los mismos ejercicios.

La acción del conjunto dependerá de los valores individuales de los niños que lo integran, y por ello es un juego que se presta para inculcar hábitos de colaboración, solidaridad y disciplina.

Distribución: Los alumnos se repartirán en dos o más conjuntos iguales, formando cada uno una hilera, perpendicular a la *línea de formación,* en un extremo del patio, ubicándose el primer alumno de cada conjunto inmediatamente detrás de ella.

Paralelas a éstas, y frente a los alumnos, se trazarán otras dos: la *"línea de salida"* a un metro de ellas y la *"línea de toque"* a una distancia que dependerá de la capacidad física de los alumnos.

Debe evitarse utilizar una pared como "línea de toque" así como trazarla cerca de ella, para evitar posibles accidentes.

Esta distribución presenta las siguientes ventajas:

1ª) Permite vigilar mejor a los alumnos, por cuanto todos están en un mismo extremo del patio.

2ª) Tanto la "salida" como la "llegada" de cada alumno se produce en el mismo lugar.

El único inconveniente que presenta es que el maestro no podrá vigilar la "línea de toque", pero se puede subsanar colocando en ella y sobre una marca, frente a cada conjunto, algún objeto (silla, bandera, etc.) por detrás del cual deberá pasar cada jugador, en su corrida, sin tocarlo.

Desarrollo: Mediante un toque de silbato se hará adelantar al primer jugador de cada conjunto hasta la "línea de salida".

Dada la señal de comienzo mediante otro toque de silbato, partirán éstos a la carrera hasta llegar a la "línea de toque" que deberán pisar con cualquier pie, regresando en la misma forma a poner en juego al alumno Nº 2 respectivo, que ya se habrá adelantado hasta la "línea de salida", con su brazo derecho extendido al frente. Le tocarán la mano con su derecha e irán a ubicarse al final de su hilera, pasando por el costado derecho de la misma.

El jugador Nº 2 repetirá la acción del anterior, y así sucesivamente, hasta que el último jugador de cada conjunto toque la mano derecha del compañero Nº 1, que estará junto a la "línea de formación", y éste la eleve.

Este último facilitará al maestro la tarea de fiscalizar la terminación del juego de cada equipo.

Establecido el orden de llegada, los alumnos bajarán el brazo.

Vencerá el conjunto cuyo jugador Nº 1 eleve antes su brazo derecho.

Atravesar el Aro. (Variante 2). — *Distribución*: Los alumnos se repartirán en dos o más conjuntos iguales, formando cada uno una hilera cuyos componentes estarán de pie, sobre marcas señaladas en el suelo, separadas entre sí por una distancia que podrá variar entre metros 1,50 y metros 2.

El primer alumno de cada equipo estará provisto de un aro de mimbre cuyo diámetro aproximado será de metros 0,50.

Desarrollo: Dada la señal de comienzo el primer alumno atravesará el aro con su cuerpo, pasándolo de arriba hacia abajo y sacándolo por debajo de los pies. Luego, mediante una torsión del tronco hacia la derecha lo entregará a su compañero de atrás, quien realizará la mis-

ma operación y así sucesivamente hasta que el aro llegue a poder del último alumno.

Este alumno, luego de atravesarlo con su cuerpo, pasándolo de arriba hacia abajo, lo atravesará en sentido inverso, o sea de abajo hacia arriba, debiendo salir del aro antes de pasarlo en la última forma.

A continuación lo entregará al de adelante, quien lo recibirá por su costado izquierdo mediante una torsión del tronco.

Este, lo atravesará de abajo hacia arriba, y así sucesivamente, hasta que el primero, recibiéndolo también por la izquierda, realice la misma acción y lo eleve con su brazo derecho extendido.

Vencerá el conjunto cuyo primer alumno sostenga el aro en alto antes que los otros.

Carreras de las Curvas. (Variante 2). — *Distribución*: Los alumnos se repartirán en dos o más conjuntos iguales, formando cada uno un círculo; éstos tendrán igual diámetro.

La distancia entre alumno y alumno será de metros dos o tres y se señalará el lugar de cada uno mediante una marca en el piso. Los jugadores estarán con frente al centro o afuera, según indique el maestro.

Para poder fiscalizar la finalización del juego, es conveniente que el alumno que lo inicie tenga un distintivo.

Desarrollo: Antes de comenzar cada jugada el maestro indicará si la carrera debe hacerse hacia la izquierda o hacia la derecha.

Dada la señal de comienzo, el jugador que tiene el distintivo iniciará la carrera en el sentido establecido, sorteando a sus compañeros, y la finalizará cuando ocupe nuevamente su marca.

En ese momento, y sin esperar orden alguna, el jugador siguiente (el de la izquierda, si la carrera se ordenó en ese sentido) repetirá la acción del anterior, y así sucesivamente, hasta que hayan intervenido todos los alumnos.

Vencerá el conjunto cuyo último jugador ocupe antes su marca y eleve su brazo derecho.

Carrera con Testimonio. — *Distribución*: Los alumnos se repartirán en la forma explicada en el *Relevo Tipo*. El primer alumno de cada conjunto tendrá un "testimonio" en su mano derecha. Dicho testimonio puede obtenerse cortando palos de escoba en trozos de treinta centímetros.

Desarrollo: El primer jugador de cada equipo correrá a depositar el "testimonio" detrás de la "línea de toque", volviendo para poner en juego a su compañero Nº 2. Éste irá a buscar el "testimonio"

y regresará a entregarlo al jugador siguiente, quien repetirá la acción del primero.

En esta forma alternada continuará el juego, hasta que el último alumno de cada conjunto entregue el "testimonio" al compañero Nº 1.

Vencerá el equipo cuyo alumno Nº 1 eleve antes su mano derecha, con el testimonio o sin él, según el caso.

Saltar las Piernas. (Variante 1). — *Distribución*: Los alumnos se repartirán en dos o más conjuntos iguales formando cada uno una hilera cuyos componentes estarán sentados, con las manos debajo de los muslos para evitar que les sean pisadas.

Los pies de cada jugador deberán estar a una distancia aproximada de metros 0,20 del compañero que está sentado delante.

Desarrollo: Dada la señal de comienzo el primer alumno de cada conjunto se pondrá de pie y correrá hacia el final de su hilera, pasando por todos los espacios que medien entre sus compañeros. Deberá ir saltando las piernas de éstos, de izquierda a derecha y de derecha a izquierda, en forma alternada.

Llegado al final, pasará por detrás del último, volviendo en la misma forma a sentarse en su primitivo lugar.

En este momento, y sin esperar orden alguna, se levantará el jugador Nº 2 e iniciará la carrera hacia adelante, pasando por la izquierda del jugador Nº 1. Dará la vuelta por delante de éste, saltando sus piernas; proseguirá la carrera hacia el final de la hilera en la misma forma que lo hiciera su compañero anterior, regresando de idéntica manera a sentarse en su lugar.

Los demás, por turno, repetirán la misma acción, iniciando siempre la carrera hacia adelante.

Vencerá el conjunto cuyo último jugador se siente antes en su lugar y eleve su brazo derecho, después de haber saltado las piernas de sus compañeros.

Saltar la Cuerda. (Variante 1). — *Distribución*: Los alumnos se distribuirán en la forma indicada en el *Relevo Tipo*.

Inmediatamente detrás de la "línea de toque", y frente a cada conjunto, se colocará una cuerda de un largo aproximado de metros 2,50.

*Desarrollo*s Dada la señal de comienzo, el primer alumno de cada conjunto correrá a tomar la soga, y, detrás de la "línea de toque" efectuará tantos saltos a la cuerda como se haya establecido.

Realizados los saltos la dejará donde estaba, regresando en la misma forma a dar salida al jugador siguiente.

Este repetirá la misma acción, y así sucesivamente, hasta que el último jugador de cada conjunto toque la mano derecha del compañero Nº 1 y éste la eleve.

Vencerá el equipo cuyo primer jugador eleve antes su brazo derecho.

Pelota por sobre la cabeza. (Variante 1). — *Distribución*: Los alumnos se repartirán en dos o más conjuntos iguales, formando cada uno una hilera, cuyos componentes estarán de pie sobre marcas señaladas en el suelo, separadas entre sí por una distancia aproximada de dos metros.

Se podrá modificar esta distancia teniendo en cuenta la capacidad física y el adiestramiento de los alumnos, como así también el peso y tamaño de la pelota, que podrá ser inflada o rellena.

El primer alumno de cada conjunto estará provisto de una de ellas.

Desarrollo: Dada la señal de comienzo el primer alumno de cada equipo pasará la pelota hacia atrás, por sobre su cabeza, al compañero Nº 2, empleando ambas manos y con los brazos extendidos.

Éste, después de tomarla, la pasará en la misma forma al Nº 3. Los demás procederán de idéntica manera hasta que la pelota llegue al último jugador quien, después de tomarla, correrá con ella por la izquierda de su conjunto a colocarse sobre la marca que ocupaba el primer alumno, la cual habrá quedado libre al retroceder un lugar todos los de la hilera. Dicho retroceso deberá realizarlo cada jugador una vez que haya pasado la pelota.

Llegado a la marca libre, efectuará el pase hacia atrás al jugador siguiente, en la forma explicada, y de idéntica manera lo harán los demás, hasta que el Nº 1 reciba la pelota y ocupe su primitivo lugar.

Vencerá el conjunto cuyo primer jugador sostenga antes la pelota en alto, después de haber ocupado la marca Nº 1.

El Puente. — *Distribución*: Los alumnos se repartirán en dos o más conjuntos iguales, cada uno de los cuales formará en dos filas enfrentadas.

La distancia entre los alumnos que forman cada fila, será aproximadamente de un brazo extendido.

Para formar el "puente", cada jugador elevará los brazos y entrecruzará sus dedos con los del compañero que tiene enfrente.

Desarrollo: Dada la señal de comienzo los jugadores 1 y 2 que forman la primera pareja de cada conjunto, bajarán los brazos quedando tomados de una sola mano solamente. De inmediato iniciarán

el pasaje por debajo del "puente" yendo uno delante del otro, de acuerdo al orden que establezca el maestro antes de comenzar el juego.

Recorrido el "puente" se ubicarán a continuación de la última pareja y en su fila respectiva, volviendo a tomarse con ambas manos.

En cuanto los alumnos Nº 1 y 2 hayan pasado por debajo de los brazos de la pareja formado por los Nos. 3 y 4, éstos, a su vez iniciarán el pasaje del "puente" para ir a ubicarse a continuación de la anterior. Las demás parejas en forma continuada, procederán de idéntica manera, hasta que el "puente" quede formado como al comenzar el juego.

Vencerá el conjunto que antes lo logre.

El distraído. — *Distribución*: Los alumnos, menos uno, formarán en dos circunferencias concéntricas de igual número de integrantes, dando el frente hacia el centro. Quedarán formando parejas un alumno de la interior con uno de la exterior, separados por una distancia aproximada de un metro.

El alumno que no las integra, ocupará el centro.

Desarrollo: El maestro ordenará a los alumnos que forman la circunferencia exterior un giro hacia la derecha o izquierda y de inmediato iniciarán el juego poniéndose en marcha (puede reemplazarse la marcha con trote, carrera, marcha sobre un pie, sobre los dos saltando, saltando en cuclillas, etc.).

Cuando el maestro lo crea conveniente hará sonar el silbato para que los alumnos de la circunferencia exterior rompan la formación y traten de ubicarse delante de uno de los que forman la interior, acción que también realizará el que ocupa el centro.

Necesariamente quedará un jugador sin ubicarse, que será el "distraído", el que ocupará el centro de la jugada siguiente.

En esta jugada corresponderá actuar a los alumnos que formaban la circunferencia interior y que ahora es exterior.

Pelota de ida y vuelta. — *Distribución*: Los alumnos se repartirán en dos conjuntos iguales que actuarán en distinto campo, separados entre sí por dos líneas paralelas que limitarán una zona neutral. El ancho de esta zona podrá variar según la capacidad física de los alumnos y el peso y tamaño de la pelota que podrá ser inflada o rellena.

Los alumnos de cada equipo se distribuirán en el respectivo campo tratando de no dejar lugar sin defensa.

Desarrollo: Dada la señal de comienzo, el alumno encargado de iniciar el juego arrojará la pelota al campo contrario, con una mano o con las dos, según se establezca. Los alumnos que defiendan este cam-

po tratarán de tomar la pelota en el aire pues, en caso de que toque el suelo, se adjudicará un tanto el equipo rival.

De inmediato, y sin esperar orden alguna, el alumno que tomó la pelota en el aire la arrojará al campo contrario en igual forma. Si la pelota tocara el suelo le corresponderá hacerlo a aquél que se encuentre más cerca de ella.

Si la pelota al ser arrojada por un jugador, cayera en la zona neutral o afuera de los límites del campo de juego sin ser tocada por un jugador del bando opuesto, se considerará mala y se adjudicará un tanto al conjunto contrario. Si fuera tocada antes de salir o de caer en la zona neutral por un alumno del equipo que recibe, la jugada se considerará mala para este conjunto.

Vencerá el conjunto que se haya adjudicado más tantos.

Caza de la pelota. — *Distribución*: Todos los alumnos, menos dos, formarán una circunferencia cuyo diámetro podrá variar según la cantidad de participantes, ubicándose los dos no integrantes de ella, en el centro. Serán los cazadores.

Desarrollo: Un jugador cualquiera de la circunferencia estará en posesión de la pelota, inflada o rellena. Al toque de silbato la pasará a un compañero, debiéndose evitar que el pase se haga entre dos alumnos consecutivos, pues entonces la caza de la pelota se haría casi imposible.

La pelota será pasada entre los componentes de la circunferencia, en todas direcciones, en tanto que los cazadores tratarán de tomarla, en el aire o en el suelo. Si uno de éstos lo consiguiera, el último que arrojó la pelota pasará a ser cazador y el que la tomó pasará a ocupar el lugar de aquél.

Nota: Se podrá establecer alguna de las siguientes variantes: a) arrojar la pelota con una mano sola. b) con ambas por sobre la cabeza. c) empujando la pelota, sin tomarla, ya sea por el aire o rasando el suelo. ch) pateándola.

Aro de ida y vuelta. — Este juego se practicará con la misma reglamentación que el llamado "*Pelota de ida y vuelta*", cambiando el elemento de juego, que en este caso será un aro de mimbre de un diámetro aproximado de 40 centímetros.

Siempre arriba. — *Distribución*: Los alumnos se repartirán en dos o más conjuntos iguales, actuando en sectores distintos.

La superficie de cada sector será ocupada por todo el equipo, procurando que sus integrantes no dejen lugar, sin defensa.

Un jugador de cada grupo tendrá en sus manos un globo, procurándose que los globos sean de un mismo tamaño, recomendándo-

se los que tengan un diámetro mayor de 20 centímetros. Puede jugarse también con cámaras de pelota.

Desarrollo: Dada la señal de comienzo, se iniciará el juego por todos los equipos, arrojándose los globos hacia arriba y, mediante golpes sucesivos, cada grupo procurará mantener el propio en el aire, el mayor tiempo posible.

No será permitido que el mismo alumno golpee el globo dos veces seguidas, como tampoco que el globo sea retenido en lugar de golpearlo.

Cada vez que un globo toque el suelo o se incurra en una de las infracciones citadas en el párrafo anterior, se computará un punto en contra del equipo que la cometiera, suspendiéndose momentáneamente el juego en todos los grupos para reanudarlo a un toque de silbato.

Vencerá el conjunto que cuenta con menos puntos en contra al finalizar el partido.

Atravesar el aro. (Variante 3). — *Distribución*: Los alumnos se repartirán en dos o más conjuntos iguales, formando cada uno una hilera, cuyos componentes estarán de pie sobre marcas señaladas en el suelo, separadas entre sí por una distancia que podrá variar entre metros 1,50 y metros 2.

El primer alumno de cada conjunto estará provisto de un aro de mimbre cuyo diámetro aproximado será de 50 centímetros.

Desarrollo: Dada la señal de comienzo, el primer alumno atravesará el aro con su cuerpo, pasándolo de arriba hacia abajo, de abajo hacia arriba, o en ambas formas, según se estipule.

Realizado el pasaje por el aro, lo entregarán, mediante una torsión del tronco hacia la derecha, a su compañero de atrás, quien realizará la misma operación.

Así continuará el juego hasta que el aro llegue a poder del último, el cual, después de atravesarlo, correrá con él por la izquierda de su conjunto a ubicarse sobre la marca que ocupaba el primer alumno, marca que habrá quedado libre al retroceder un lugar todos los de la hilera. Dicho retroceso deberá realizarlo cada jugador una vez que haya pasado el aro.

Llegado a dicha marca, entregará el aro al compañero de atrás en la forma antes explicada.

El juego continuará de idéntica manera hasta que el alumno Nº 1 ocupe su primitivo lugar, atraviese el aro y lo eleve con el brazo extendido.

Vencerá el equipo del que antes lo haga.

Carrera con banderitas. — *Distribución*: Los alumnos se distribuirán en la forma indicada en el *Relevo Tipo*.

El primer alumno de cada conjunto tendrá una banderita en su mano derecha.

Desarrollo: Dada la señal de comienzo el primer alumno de cada conjunto correrá hasta la "línea de toque", que deberá pisar con cualquiera de sus pies, regresando en la misma forma a poner en juego al alumno siguiente, entregándole la banderita.

Este repetirá la misma acción y así sucesivamente, hasta que el último jugador de cada conjunto entregue la banderita al compañero Nº 1, y éste la eleve con su mano derecha.

Vencerá el conjunto cuyo jugador Nº 1 antes lo haga.

Carrera con objetos. (Variante 1). — *Distribución*: Los alumnos se distribuirán en la forma indicada en el *Relevo Tipo*.

Cada conjunto competidor tendrá un cesto de mimbre o alambre con tantas piedras, taquitos de madera, papas u otros objetos, como el maestro considere necesarios (5 ó 6 por conjunto), debiendo ser la misma cantidad para todos.

En la prolongación de cada hilera de alumnos se harán tantas marcas con tiza, como objetos tenga cada conjunto. Estarán separados entre sí por distancias que podrán variar de acuerdo a la cantidad de ellos y a la longitud del recorrido.

La primera marca se trazará a unos tres metros de la "línea de salida" y la última sobre la de "toque".

El primer alumno de cada conjunto tendrá en sus manos un cesto, y dentro de él estarán los objetos correspondientes a su equipo.

Desarrollo: Dada la señal de comienzo, el primer alumno de cada conjunto partirá a la carrera e irá colocando un objeto sobre cada una de las marcas que correspondan a su hilera.

Colocado el último sobre la marca situada en la "línea de toque", regresará corriendo a entregar el cesto vacío al compañero siguiente. Éste correrá con el cesto en la mano, e irá echando en él los objetos a medida que los vaya recogiendo. Levantado el que se halla sobre la última marca regresará a entregar el cesto con los objetos al jugador Nº 3, el cual repetirá la acción del primero.

El juego continuará de idéntica manera hasta que el último jugador de cada conjunto entregue el cesto al compañero Nº 1 y éste lo eleve con su mano derecha.

Vencerá el equipo cuyo jugador Nº 1 eleve antes el cesto, con los objetos o sin ellos, según el caso.

Saltar la cuerda. (Variante 2). — *Distribución*: Los alumnos se distribuirán en la forma indicada en el *Relevo Tipo.*

El primer alumno de cada conjunto tendrá una cuerda de un largo aproximado de metros 2,50, tomando un extremo con cada mano.

Desarrollo: Dada la señal de comienzo, el primer alumno de cada equipo se trasladará saltando la cuerda hasta la "línea de toque". Pisada dicha línea regresará corriendo a entregar la soga al jugador siguiente, quien repetirá la acción, y así sucesivamente hasta que el último alumno de cada conjunto, la entregue al compañero Nº 1 y éste la eleve con su mano derecha.

Vencerá el equipo del que antes lo haga.

Salvar el palo. — *Distribución*: Los alumnos se distribuirán en la forma indicada en el *Relevo Tipo.*

Detrás de la "línea de toque", frente a cada equipo, se marcará un círculo de metros 0,50 de diámetro, y en él se colocará el palo (palo de escoba que mida aproximadamente metros 0,90 de largo).

Desarrollo: Dada la señal de comienzo, el primer alumno de cada conjunto partirá a la carrera a tomar el palo colocado en el círculo correspondiente a su equipo. Le asirá empleando ambas manos, una en cada extremo y, sin soltarlo, pasará una a una sus piernas por sobre él.

Cuando el palo haya quedado detrás de ellas, volverá a pasarlas por sobre él, pero en sentido inverso al anterior.

Hecho esto, lo depositará en el círculo, regresando a poner en juego al compañero Nº 2 respectivo. Este repetirá la misma acción y así sucesivamente hasta que el último alumno de cada conjunto toque la mano derecha del compañero Nº 1, y éste la eleve.

Vencerá el equipo del que antes lo haga.

Pelota al Capitán. (Variante 1). — *Distribución*: Los alumnos se repartirán en dos o más conjuntos iguales, formando cada uno una hilera. Sus componentes, menos uno, estarán de pie sobre marcas señaladas en el suelo, separadas entre sí por una distancia aproximada de un metro.

Delante de cada hilera, y a distancia conveniente (4 ó 5 metros) se marcará un círculo de 1 metro de diámetro. Sobre éste se ubicará el alumno de cada conjunto que haya quedado sin integrar la hilera. Este jugador se denominará "capitán" y estará provisto de una pelota chica, inflada o rellena.

Desarrollo: Dada la señal de comienzo, el "capitán" de cada equipo arrojará la pelota empleando cualquier mano, al primer jugador de su conjunto; éste se la devolverá en la misma forma y de inmedia-

to se agachará, en cuclillas, con el objeto de no obstaculizar la acción y la visual del jugador colocado detrás suyo.

A continuación, el "capitán" se la arrojará al segundo quien repetirá la acción del primero, y así sucesivamente, hasta que la reciba el último, el cual, una vez en posesión de la pelota, correrá por el costado izquierdo de su hilera a ocupar el círculo.

Al mismo tiempo, el "capitán" irá a situarse sobre la primera marca de su hilera, que habrá quedado libre porque simultáneamente sus compañeros habrán retrocedido un lugar, después de haberse puesto de pie.

El nuevo jugador que ocupe el círculo hará las veces de "capitán" y comenzará de inmediato a arrojar y recibir la pelota en la forma ya descripta.

El juego continuará de idéntica manera hasta que el jugador que fué primer "capitán", que habrá quedado último en la hilera, reciba la pelota, corra a ocupar el círculo y la eleve con su mano derecha.

Vencerá el equipo del que antes lo haga.

Carrera y salto. (Varones). — *Distribución*: Los alumnos se distribuirán en la forma indicada en el *Relevo Tipo.*

Para evitar que al final del juego el alumno más bajo tenga que saltar al alumno más alto, cada equipo debe formar de mayor a menor.

Se hará adelantar al primer alumno de cada conjunto hasta la "línea de toque", pasada la cual y colocándose con el costado izquierdo hacia sus compañeros, adoptará la siguiente posición: tronco flexionado, piernas separadas lateralmente y en media flexión; antebrazos apoyados en los muslos, manos tomadas; cabeza flexionada.

Desarrollo: — Dada la señal de comienzo, el alumno Nº 2, irá corriendo hasta la "línea de toque" y saltará por sobre el Nº 1. El salto deberá realizarse apoyando las palmas de las manos sobre las espaldas del que está agachado y para pasar sobre él, separará las piernas.

El Nº 1, una vez que haya sido salido, se erguirá e irá corriendo a dar salida al alumno Nº 3, mientras el Nº 2 ocupando el lugar que aquél tenía, adoptará la posición antes explicada.

El jugador Nº 3, correrá a saltar al que está ubicado en la "línea de toque", quedándose allí en su reemplazo, mientras el que estaba (Nº 2) corre a dar salida al siguiente. Se proseguirá en igual forma hasta que el primer alumno de cada equipo (el más alto), una vez puesto en juego, corra y salte al que esté colocado (el más bajo).

Finalizará el juego cuando el alumno más bajo después de haber sido saltado por el más alto (que quedará en la "línea de toque" como al empezar el juego) toque la mano derecha del Nº 2, y éste la eleve.

Vencerá el equipo cuyo jugador Nº 2 eleve antes su brazo derecho.

Pelota por el túnel. — *Distribución*: Los alumnos se repartirán en dos o más conjuntos iguales, formando cada uno una hilera cuyos componentes estarán de pie, con las piernas separadas lateralmente, formando un túnel.

El primer alumno de cada conjunto estará provisto de una pelota inflada o rellena.

Desarrollo: — Dada la señal de comienzo, el primer alumno de cada conjunto arrojará la pelota por entre sus piernas tratando de que llegue por el túnel hasta el último compañero.

Recibida por el último alumno, éste correrá con ella por la izquierda de su conjunto e irá a colocarse delante del primer jugador, con las piernas separadas lateralmente. Llegado allí arrojará la pelota por entre ellas en la misma forma que lo hiciera el anterior.

El juego continuará de idéntica manera hasta que el alumno Nº 1, que habrá quedado último, reciba la pelota, corra a ubicarse delante de su hilera y la eleve con su mano derecha.

Vencerá el equipo del que antes lo haga.

Carrera de los números. — *Distribución*: Los alumnos se repartirán en dos o más conjuntos iguales, formando cada uno una hilera cuyos componentes estarán de pie o sentados sobre marcas señaladas en el suelo y separadas entre sí por una distancia de 2 ó 3 metros. Los alumnos de cada equipo se enumerarán correlativamente.

Desarrollo: — El maestro indicará, en voz alta, cualquiera de los números que se han empleado para la numeración. De inmediato el alumno de cada equipo que posee dicho número, iniciará la carrera hacia adelante por el costado izquierdo de su hilera, pasará por delante del alumno Nº 1 y seguirá hacia atrás por la derecha. Luego de haber pasado por detrás del último alumno regresará a colocarse en el lugar que antes ocupara.

Cuando le corresponda al alumno Nº 1, iniciará la carrera hacia atrás, por la derecha, regresando a su puesto por la izquierda.

Finalizada una carrera, el maestro indicará otro número, repitiendo los alumnos que lo poseen la acción realizada por los anteriores.

En cada carrera vencerá el alumno que antes llegue a ocupar su lugar, y al finalizar el juego *vencerá el equipo que se haya acreditado mayor número de puntos.*

Nota: Puede aumentarse la intensidad de la sofocación estableciendo que cada alumno prolongue la carrera hacia adelante, hasta una ''línea de toque'' trazada al efecto, a distancia conveniente.

Pelota voladora. — *Distribución*: Los alumnos se repartirán en dos conjuntos iguales. Al comenzar el juego, los integrantes de cada

equipo se distribuirán en distinto campo, separados entre sí por una "línea central".

A una distancia aproximada de 2 a 4 metros de cada extremo del terreno o patio, se trazará una línea paralela que limitará la "zona de tantos" y donde la pelota (inflada o rellena) deberá tocar el suelo para marcarse el tanto.

Si el patio no fuera amplio, puede anularse esta zona y establecer que el tanto se marcará cuando la pelota toque la pared final.

Por sorteo se establecerá el conjunto que deba iniciar el juego y el maestro indicará cuál de los alumnos del mismo será el encargado de hacerlo. El alumno designado se ubicará con la pelota sobre el lugar de salida que estará marcado en el centro de cada campo.

Desarrollo: Dada la señal de comienzo mediante un toque de silbato, arrojará la pelota al campo contrario, con una mano o con las dos, según se establezca. Tratará que la pelota llegue a la "zona de tantos" o a la "pared final", mientras que los jugadores contrarios procurarán evitarlo.

Si fuera tomada en el aire, el jugador que está en posesión de ella tendrá derecho a dar dos o más pasos largos (según se establezca) hacia el campo contrario para ganar terreno, después de lo cual arrojará la pelota de la misma manera que lo hiciera el jugador anterior.

Si no fuera tomada en el aire, deberá ser arrojada desde el lugar en que fué recogida.

De esta manera, y en forma alternada, la pelota será arrojada de un campo al otro, avanzando y retrocediendo, según lo requiera el juego, hasta que uno de los equipos consiga hacer llegar la pelota a la "zona de tantos" o "pared final", adjudicándose con ello un punto.

Durante estos avances y retrocesos, los jugadores de un conjunto podrán pasar la "línea central", ya sea para recibir la pelota del campo contrario o para enviarla a él. También podrán entrar a su respectiva "zona de tantos" para evitar que la pelota toque el suelo.

Si la pelota saliera del campo por uno de sus límites laterales, deberá ser arrojada desde ese lugar por un jugador contrario al que la hiciera salir.

Vencerá el conjunto que se haya adjudicado más tantos.

Todos firmes. — *Distribución*: Todos los alumnos, menos uno, formarán una circunferencia con frente hacia el centro; estarán de pie y en contacto de codos. El alumno que no la integra se llama "cazador" y se ubicará en el centro, provisto de una pelota chica de goma.

Los jugadores podrán también disponerse en fila, en cuyo caso

el "cazador" se colocará a 2 ó 3 metros de distancia y al frente de ellos.

Desarrollo: Dada la señal de comienzo, el "cazador" arrojará la pelota al aire a varios metros de altura. Mientras la pelota permanece en el aire los demás jugadores escaparán a la carrera tratando de alejarse del "cazador". Cuando éste tome nuevamente la pelota gritará: *¡Todos firmes!* A esa voz los participantes detendrán su carrera colocándose en posición de firmes, con el frente que deseen.

El "cazador" elegirá como blanco a cualquiera de los alumnos y, desde el lugar que ocupa, le tirará un pelotazo tratando de golpearlo en forma directa. El elegido no podrá moverse para esquivar la pelota; si lo hiciera se lo considerará tocado.

Si el jugador tomado como blanco fuera tocado directamente por la pelota, pasará a ser "cazador" y los demás formarán como al comienzo para iniciar una nueva jugada en la forma descripta. Si no fuera tocado por la pelota, el cazador deberá correr a refugiarse en un lugar destinado al efecto, en tanto que los otros jugadores tratarán de tomar la pelota y golpearlo directamente.

Podrán efectuarse pases entre ellos para acertar el tiro. Si fuera tocado volverá a actuar como "cazador". En caso contrario, el alumno que le arrojó la pelota ocupará aquel puesto.

Con el objeto de aumentar progresivamente las dificultades para la dispersión, podrá hacerse adoptar a los alumnos, al iniciar cada jugada, otras posiciones: en cuclillas, arrodillados, sentados, etc.

Pelota cazadora. — *Distribución*: Los alumnos formarán una circunferencia. El maestro ordenará una numeración correlativa; los alumnos de número par formarán un equipo, constituyendo los de número impar, el equipo contrario.

La distancia entre alumno y alumno será como mínimo de un metro y podrá ser aumentada según su capacidad física y adistramiento.

El lugar de cada jugador se señalará mediante una marca en el suelo, y los alumnos integrantes de un equipo llevarán un distintivo para diferenciarse de los que forman el otro.

Antes de comenzar cada jugada, las pelotas (una para cada conjunto) infladas o rellenas, estarán en poder de dos jugadores contrarios ubicados en puntos opuestos de la circunferencia. El maestro indicará si la pelota debe ser enviada hacia la derecha o hacia la izquierda. En el siguiente partido se hará en sentido inverso.

Desarrollo: Dada la señal de comienzo, los alumnos de cada conjunto se irán pasando la pelota siguiendo el orden que ocupan en la circunferencia. La pelota deberá recibirse con ambas manos, a la altura del pecho, debiendo ser la trayectoria lo más corta posible.

Los alumnos irán aumentando la velocidad en el pase de la pelota para tratar de alcanzar a la del equipo contrario y aventajarla. En el momento que esto ocurra, el maestro, mediante un toque de silbato, ordenará la terminación del partido.

Vencerá el conjunto cuya pelota pase a la del equipo contrario.

Pelota veloz. (Variante 1). — *Distribución*: Los alumnos se repartirán en dos o más conjuntos iguales, formando cada equipo en dos filas enfrentadas. La distancia entre ambas filas y la existente entre los alumnos que integran cada una de ellas, será aproximadamente de 2 metros.

El primer alumno de la derecha de cada conjunto (Nº. 1) estará provisto de una pelota inflada o rellena.

Desarrollo: Dada la señal de comienzo, el alumno Nº 1 de cada conjunto pasará la pelota al Nº 2, ubicado en la otra fila. El Nº 2 la pasará en la misma forma al Nº 3 y así sucesivamente hasta que llegue al último jugador. Recibida por éste, se repetirán los pases en sentido contrario, desde el último hasta el primero.

Vencerá el conjunto cuyo jugador Nº 1 reciba antes la pelota y la eleve con su mano derecha.

Notas: 1) El pase deberá hacerse a la altura del pecho. 2) Si al efectuarse el pase de la pelota ésta cayera, el maestro exigirá que la recoja el alumno a quien iba dirigida, y que recién efectúe el pase cuando haya vuelto a ocupar su lugar. 3) El maestro podrá establecer que el trayecto de la pelota (ida y vuelta), se ejecute dos o más veces por cada partida.

Pelota veloz. (Variante 2). — *Distribución*: Los alumnos se repartirán en dos o más conjuntos iguales, formando cada uno una fila, cuyos componentes estarán de pie sobre marcas señaladas en el suelo, separadas entre sí por una distancia aproximada de dos metros.

Desarrollo: El alumno Nº 1 de cada equipo pasará la pelota al Nº 2 ubicado a su costado, empleando ambas manos; el Nº 2 al Nº 3 y así sucesivamente hasta que llegue al último jugador. Recibida por éste, de inmediato volverá a ser pasada en sentido contrario por todos los componentes de la fila.

Vencerá el conjunto cuyo jugador Nº 1 reciba antes la pelota y la eleve con su mano derecha.

JUEGOS FESTIVOS — GRUPO "B"

Enhebrar la aguja. — Se trazan dos líneas paralelas distanciadas de 10 a 15 metros una de otra.

A cada jugador que intervenga se le proveerá de una aguja de coser, y de una hebra de hilo.

Dada la orden de comenzar el juego los jugadores partirán a la carrera hacia la "línea de toque". Una vez llegados a ella enhebrarán la aguja y cuando lo hayan hecho, volverán al punto de partida llevando la aguja enhebrada con el brazo elevado.

Será ganador el que llegue primero.

Poner la cola al chancho. — En una pared, pizarrón, cartón, etc., se dibujará con tiza la silueta de un cerdo (puede ser la de otro animal) al que le falte la cola, una oreja, el hocico, o un ojo. La parte que le falte al animal se dibujará y recortará en un papel al cual se le adhiere una chinche; se le entregará a un jugador que tiene los ojos vendados y que estará colocado a unos dos metros frente al dibujo.

Éste, dando unos pasos, deberá colocar la parte que falte en el dibujo.

Será ganador el que logre hacerlo o el que más se acerque en su tentativa.

Carrera del canguro. — Los jugadores se distribuirán en la forma indicada para el *Relevo Tipo.*

El primer jugador de cada equipo estará provisto de una pelota.

Dada la señal de comienzo, el primero de cada hilera colocará la pelota entre las rodillas y saltando llegará hasta la "línea de toque". Una vez allí la tomará con sus manos y llevándola en la forma que le resulte más cómodo, volverá a la carrera para poner en juego al alumno Nº 2 mediante la entrega de ella.

Este repetirá la misma acción y así sucesivamente, hasta que el último jugador de cada conjunto entregue la pelota al compañero Nº 1 y éste la eleve con su mano derecha.

Vencerá el conjunto del que antes lo haga.

Carrera del merengue. — Distanciadas unos 10 ó 15 metros se trazan dos líneas paralelas. Sobre una de ellas se ubican los jugadores y en la otra se colocarán, sobre una mesa, tantos platos como jugadores intervengan, y en cada uno un merengue.

Dada la señal de comienzo, los participantes partirán a la carrera hacia la mesa e inclinándose sobre uno de los platos comerán el merengue sin usar para ello las manos, que en esos momentos las tendrán entrelazadas y apoyadas sobre la parte posterior de la cintura.

Comido el merengue volverán corriendo al lugar de partida.

Ganará el que llegue primero.

Comer la fruta. — Los jugadores se colocarán sobre una línea y a una regular distancia, a la altura del pecho, y frente a cada jugador, pendiente de un hilo, se hallará una fruta (manzana, pera, durazno, etc.).

A un toque de silbato los participantes correrán hacia la fruta y tratarán de comerla, sin descolgarla y sin tocarla con las manos.

Comida la fruta los jugadores volverán corriendo al lugar de partida.

Será ganador el que llegue primero.

El ciego es el culpable. — Todos los jugadores menos uno adoptarán como divisa un objeto cualquiera: pañuelo, madera, pelota, almohadilla, etc.

Los jugadores se ubicarán en un extremo del patio, detrás de una línea, marcándose en el otro extremo del mismo otra línea que limitará un refugio.

Colocados los jugadores en el terreno señalado en el extremo del campo, dispersarán en el suelo los objetos que sirven de divisa a cada uno.

El único jugador que no la tiene hará de ciego y para ello se le colocará una venda en los ojos.

Hecho eso, a tientas tratará de recoger uno de los objetos dispersos en el suelo.

Cuando lo consiga, el dueño del mismo correrá porque será perseguido por todos sus compañeros que tratarán de alcanzarlo.

El primero que lo consiga tocar pasará a ser ciego en el próximo juego.

Si no fuera tocado, el perseguido hará de ciego.

Nota: Se recomienda que intervenga un número reducido de jugadores: 6 u 8.

Monos y cangrejos. — Los participantes se distribuirán en dos o cuatro hileras en la forma indicada para el *Relevo Tipo.*

Dada la señal de comienzo el primer jugador de cada hilera, pone las manos en el suelo y camina imitando al mono, hasta la "línea de toque". Al llegar a ésta, el alumno toma su posición normal regresando a dar salida al jugador Nº 2. Éste cubrirá la distancia hasta la "línea de toque" andando como el cangrejo, es decir, dirigirá los brazos hacia atrás apoyando las manos en el suelo y mirando hacia arriba. Llegado a la línea de toque se erguirá e irá a dar salida al Nº 3 que repite la acción del Nº 1 y el siguiente (Nº 4) la del Nº 2, continuando el juego en esta forma hasta que el último alumno de cada conjunto (cangrejo o mono) toque la mano derecha del compañero Nº 1 y éste la eleve.

Ganará el equipo del que antes lo haga.

Batalla con pelotas. — Los alumnos se repartirán en dos conjuntos iguales que actuarán en distinto campo, separados entre sí por una línea divisoria.

Cada jugador tendrá en su poder una pequeña pelota de goma o almohadilla liviana, rellena de género, algodón, lana, etc.

Dada la señal de comienzo los jugadores de ambos bandos comenzarán a tirotearse con las pelotas o almohadillas en forma rápida y continuada, sin apuntar a nadie.

A medida que lleguen a sus campos, las recogerán con rapidez y las volverán a arrojar al campo contrario, continuando así el juego hasta que el que dirige ordene cesar la guerrilla.

Ganará el bando en cuyo campo hayan quedado menos pelotas.

Pasar el fósforo. — Los participantes formarán en una rueda, sentados.

Uno de ellos tomará un fósforo y lo encenderá.

De inmediato dirá a su compañero de derecha o izquierda según el sentido que se establezca "*Si encendido te lo doy y apagado se lo das, una prenda pagarás*" y al mismo tiempo le ofrecerá el fósforo.

El compañero a quien se dirige tendrá que tomar el fósforo con dos dedos, tratando de hacerlo lo más abajo posible para evitar quemarse y al mismo tiempo permitir que el siguiente lo pueda tomar. Éste, a su vez, repite las palabras anteriormente citadas y ofrecerá el fósforo en la misma forma al compañero de al lado.

Así continuará el juego hasta que el fósforo se apague.

El jugador que tenga el fósforo en ese momento será eliminado o pagará una prenda.

El juego continuará, siendo otro el jugador que encienda el fósforo. Si se estableciera que se eliminen los que cometen falta, será vencedor el que quede último.

Si se pagaran prendas, los infractores cumplirán el mandato que se les imponga, después de reunirse cuatro o cinco.

ADIVINANZAS — GRUPO "B"

Te la digo y no me entiendes,
te la repito y no me comprendes.
Tela.

Unas regaderas
más grandes que el sol,
con que riega el campo
Dios nuestro Señor.
Las nubes.

Vestidos de blanco y negro
venían dos caballeros
y uno al otro se decía:
—Yo primero, yo primero.
Los pies.

Primero fuí blanca,
después verde fuí;
cuando fuí dorada:
¡ay, pobre de mí!
La naranja.

Tengo la cabeza dura,
me sostengo sobre un pie,
y soy de tal fortaleza
que a Dios hombre sujeté.
El clavo.

Dos niñas a la par
que no se pueden mirar.
Los ojos.

Siempre quietas,
siempre inquietas,
durmiendo de día
y de noche despiertas.
Las estrellas.

En las manos de las damas
casi siempre estoy metido;
unas veces estirado
y otras veces encogido.
El abanico.

Tengo lomo y no soy animal;
tengo hojas y no soy árbol;
tengo tapa y no soy pava.
El libro.

Tengo lecho y no me acuesto;
tengo un curso y no soy maestro.
El río.

En los montes y en los valles
tengo yo mi nacimiento;
soy de muy claro linaje,
y sin mí no pasa nadie
después de tomar sustento.
El agua.

Con A empieza mi nombre;
de las damas muy querido;
si me prenden soy seguro
y si me sueltan, perdido.
El alfiler.

Con mi cara encarnada
y mi ojo negro
y mi vestido verde
el campo alegro.

La amapola.

Todos meten por mi boca
mil secretos y noticias,
y los vuelvo à vomitar
sin quedar nada en las tripas.

El buzón.

Traga por la pancita
y bota por la boquita.

El cepillo del carpintero.

Es larguita como tiento
y ligerita como viento.

La víbora.

Hay un hijo que hace nacer
a una madre que le dió el ser.

El hielo.

Muchas damas en un camino
no hacen polvo ni remolino.

Las hormigas.

Alto como un molino
que no pesa ni un comino.

El humo.

Léeme bien y soy mineral,
léeme al reves y lo soy igual.

El oro.

Cargadas van, cargadas vienen
y en el camino no se detienen.

Las hormigas.

ACERTIJOS — GRUPO "B"

Sí o No. — Se da a cada participante cierto número de porotos u otra cosa que pueda sustituirlos.

Se formularán preguntas, siguiendo un orden y todo el que conteste empleando "*Sí*" o "*No*" deberá pagar con un poroto al que haya hecho la pregunta.

Ganará el que alcance a tener mayor cantidad.

Viene un barco cargado de A, B, C, etc. — El director del juego dirá: "Viene un barco cargado con A", y entonces los participantes, siguiendo el orden que ocupen en el círculo, deberán decir nombres de cosas que empiezan con A (un nombre cada jugador) y de las cuales pueda estar cargado el buque.

El que se equivoque o diga algo que no pueda ser llevado en el barco o tarde un determinado tiempo en dar la respuesta, pagará una prenda o se retirará del juego.

Terminada la vuelta, el director dirá: "Viene un barco cargado con "B" y entonces los participantes deberán dar nombres de cosas que empiezan con B.

Se seguirá de la misma manera hasta que haya varios alumnos con prenda o eliminados.

Los refranes. — Uno de los participantes se retira del salón. Los demás piensan un refrán, máxima, proverbio, más o menos común, dándosele a cada uno una de las palabras que lo componen.

El que se ha retirado es llamado y por turno, de acuerdo al orden de las palabras, irá formulando preguntas; el interrogado deberá contestar incluyendo en la respuesta la palabra que le ha correspondido.

El que pregunta deberá adivinar el refrán.

Cómo saber la edad. —

1º — Hacer pensar los años que se tiene.

2º — Multiplicarlo por 3.

3º — Sumarle al resultado 69.

4º — Multiplicar todo por 2.

5º — Dividir por 6.

Resultado 32.

Respuesta: La edad es 9 años. Para saberlo, al resultado hay que restarle siempre 23.

Palabras concentradas o escondidas. — Dar una palabra, ejemplo *Cuadro* y construir con las letras que forman esa palabra, la mayor cantidad posible de vocablos; *Ejemplo*: cura, caro, duro, roca, oca, etc.

Los adjetivos o sustantivos. — El director del juego dirá una frase; por ejemplo: Tengo un gato...

Los participantes aplicarán un adjetivo: astuto, ágil, negro, etc.

El que diga un adjetivo que no corresponda; que tarde más de un tiempo establecido o repita el adjetivo ya dicho por otro, pagará prenda o será eliminado.

DEPORTES DE HABILIDAD — GRUPO "B"

Tiro al blanco con pelota. — Ver el mismo juego en el grupo "A". Puede usarse en reemplazo de los círculos diseminados otro cartón o tabla en el que se trazarán círculos concéntricos. La pelota, en este caso se reemplaza con ventaja por pequeñas bolsitas de género de poco cuerpo que contenga tiza o talco en polvo, debido a las marcas que dejan al golpear y que fácilmente se borran pasando un trapo.

Ensartar la sortija. — Una anilla de unos tres centímetros de diámetro, sostenida por una chapa de metal flexible, separada del suelo de manera que esté aproximadamente a la altura de los hombros de los jugadores y de modo que al tirar de la anilla, ésta se desprenda del objeto que la sostiene. Los jugadores tratarán, pasando al lado de ella, al trote, a la carrera, sobre patines de rueda, monopatines, etc., de ensartar la anilla con un palito o lápiz.

Resultará ganador el jugador que ensarte mayor número de veces la anilla en el número de intentos que se fije previamente.

Elevar el barrilete. — Los niños confeccionarán barriletes, estrellas, bombas, granadas, etc.

El día que realicen un paseo a lugares con espacios abiertos pueden hacerlo elevar y realizar competiciones interesantes, cuya fiscalización se haría en base a la medición del hilo empleado para elevarlo, o haciendo llegar cerca del barrilete, por medio del hilo que lo sostiene, papeles, otros barriletes pequeños o paracaídas.

Bajo ningún aspecto se permitirá colocar en la "cola" navajas u otros elementos cortantes.

Se aleccionará a los niños que no deben elevar barriletes desde azoteas, en la vecindad de cables conductores de electricidad, telegráficos o telefónicos.

Pique y emboque de la pelota. — En una caja de las usadas para poner zapatos u otra análoga, con cartones entrecruzados, se harán divisiones semejantes a las que tienen las cajas para transportar huevos. A cada casillero que se ha formado se le asignará un valor nu-

mérico, empezando por "1" y siguiendo la numeración correlativa ascendente hasta darle número a todas las divisiones.

Desde una distancia de dos o tres metros se arrojará una pelota que, rebotando una sola vez en el suelo, caiga en una de las divisiones de la caja. Los jugadores se irán alternando para arrojar la pelota.

El número de tantos que se acrediten los jugadores y que se sumarán individualmente serán los que lleven las divisiones de la caja.

Deben usarse pelotas de goma, neumáticas o de ping-pong.

Pelota en el hoyo. — En un piso de tierra se harán tantos hoyos como jugadores intervengan, de un diámetro igual al que tenga la pelota de goma que se va a utilizar.

Intervendrán de 6 a 10 jugadores; cada jugador tendrá asignado un hoyo; uno de aquéllos, desde una distancia de tres metros, haciéndola deslizar por el suelo, tratará de que la pelota caiga en alguno de los hoyos; los demás jugadores estarán alrededor de éstos, cuidando no entorpecer la visión del que arroja la pelota o la trayectoria de la misma.

Si la pelota cae en un hoyo, el jugador que tiene asignado, la tomará y tratará arrojándola, de pegarle a alguno de los otros jugadores que a la carrera se pondrán fuera de tiro. Si aquél yerra el tiro se le acreditará dos puntos en contra.

Los jugadores, por orden establecido previamente, irán reemplazándose para hacer deslizar la pelota y embocarla en los hoyos, haciendo sólo una tentativa por turno. El que no emboque en los hoyos tendrá un punto en contra.

Ganará el participante que acredite menos puntos en contra.

En este juego se evitará el llamado "fusilamiento".

La rayuela. — Juego muy conocido y que se practica de distintas formas, teniendo en cuenta la distribución gráfica que se usa para su práctica. La que se explica a continuación es una de dichas formas.

Se emplea un tejo o disco de metal, madera, etc. Se dibuja en el patio la gráfica, consistente en un rectángulo dividido en rectángulos menores por paralelas transversales, agregándose en el extremo más alejado, un semicírculo de un diámetro igual al ancho del rectángulo.

Se numeran los rectángulos llevando el Nº 1 el más cercano al jugador que va a iniciar el juego. El quinto rectángulo se denominará "infierno", el sexto "descanso"; al séptimo se lo divide en cuatro triángulos por medio de dos diagonales.

Al primer rectángulo (Nº 1) se le marcarán sus dos ángulos inferiores con un arco, constituyendo las "orejas".

Delante de la rayuela se traza una línea, desde la cual se arroja el tejo.

Desarrollo: El primer jugador tira, desde la "línea", el tejo al rectángulo Nº 1; luego salta, sobre un pie, a dicho rectángulo, y desde allí empuja, con un pie, el tejo hacia afuera, debiendo salir por entre las "orejas". Luego procede de la misma manera con todos los otros números.

Puede establecerse que el tejo deba pasar por todos los rectángulos anteriores; ejemplo: del 4 al 3; del 3 al 2; del 2 al 1 y de éste, afuera. También, que el tejo deba ser enviado hacia afuera desde el rectángulo al cual ha sido arrojado. ejemplo: del 4 hacia afuera; del 3 hacia afuera, etc.

Si al arrojar el tejo, éste cae en otro rectángulo que el que corresponde, sobre alguna línea o sobre las "orejas", se considerará falta. En este caso el jugador debe abandonar el juego y le cede el lugar al que le corresponda; cuando deba actuar nuevamente, continuará desde donde había interrumpido la jugada.

Si al arrojar el tejo, éste cae en el "infierno" o en sus líneas demarcatorias, o si el jugador toca con sus pies las mencionadas líneas, perderá lo ya hecho y comenzará por el rectángulo Nº 1 cuando por turno, le corresponda actuar.

En el rectángulo llamado "descanso", podrá apoyar ambos pies.

Cuando corresponda arrojar el tejo al rectángulo dividido en triángulos, sólo en uno de éstos deberá ser arrojado, debiendo estar señalado aquél donde corresponda hacerlo. Desde el "descanso", el jugador caerá con un pie en cada triángulo lateral (uno en el de la derecha y otro en el de la izquierda); luego quedará en un pie sobre el triángulo que tiene el tejo; recorrerá, siempre sobre un pie los cuatro triángulos, de ida y de vuelta, y al llegar de nuevo a aquél que contiene el tejo, procederá a arrojar éste afuera.

Vencerá el jugador que antes llegue al "Cielo", recorriendo cada uno de los espacios y que haya arrojado afuera, desde cada uno de ellos, el tejo, en la forma reglamentaria.

———

CUANDO

COREOGRAFÍA

PRIMERA:

1º — *Ida*	4 tiempos saludo 2 tiempos	Aire de minué
2º — *Vuelta*	4 tiempos saludo 2 tiempos	
3º — *Pase*	4 tiempos saludo 2 tiempos	
4º — *Pase*	4 tiempos saludo 2 tiempos	
5º — *Vuelta entera*	8 compases (con castañetas)	Aire de gato
6º — *Giro a la izquierda*	4 compases (con castañetas)	
7º — *Giro a la derecha*	4 compases (con castañetas)	
8º — *Zapateo y zarandeo*	8 compases (niña mano izquierda en la cadera; derecha en falda)	
9º — *Giro a la izquierda*	4 compases (con castañetas)	
10º — *Giro a la derecha*	4 compases (con castañetas)	
11º — *Ida*	4 tiempos saludo 2 tiempos	Aire de minué
12º — *Vuelta*	4 tiempos saludo 2 tiempos	

SEGUNDA:

Igual a la PRIMERA.

CHACARERA

COREOGRAFÍA

PRIMERA:

1º — *Avance y retroceso*	4 compases (con castañetas)
2º — *Giro*	4 compases (con castañetas)
3º — *Vuelta entera*	8 compases (con castañetas)
4º — *Zapateo y zarandeo*	8 compases (niñas mano izquierda a la cadera, la mano derecha recoge la falda)
5º — *Vuelta entera*	8 compases (con castañetas)
6º — *Zapateo y zarandeo*	8 compases (igual al 4º)
7º — *Aura* (media vuelta giro y coronación)	8 compases (con castañetas)

SEGUNDA:

Igual a la PRIMERA.

BAILECITO

COREOGRAFÍA

PRIMERA:

1º — *Avance y retroceso*	8 compases (dándose las derechas, con pañuelo altura de los ojos se mueve con gracia)
2º — *Avance y retroceso*	8 compases (dándose la izquierda)
3º — *Saludo* (hacia afuera)	2 compases (pañuelo en alto y en la reverencia se deja caer hacia afuera)
4º — *Saludo* (al compañero)	2 compases (igual al 3º)
5º — *Giro*	4 compases (pañuelo en alto agitándolo por encima de la cabeza)
6º — *Aura* (media vuelta, giro y coronación)	8 compases (con castañetas, pañuelo en el hombro izquierdo)

SEGUNDA:

Igual a la PRIMERA.

TRIUNFO

COREOGRAFÍA

PRIMERA:

1º *Cuatro esquinas*	*Un cuarto de vuelta con giro*	4 compases (con castañetas)
	Avance y retroceso o giro	2 compases (con castañetas)
	Zapateo y zarandeo	6 compases (niñas mano izquierda a la cadera, la derecha recoge la falda)
2º —	*Aura*: media vuelta, giro y coronación	6 compases (con castañetas)

SEGUNDA:

Igual a la PRIMERA.

REMEDIO

COREOGRAFÍA

PRIMERA:

1º —	*Cuatro esquinas*	16 compases (pañuelo en alto)
2º —	*Vuelta entera y giro*	8 compases (pañuelo en alto)
3º —	*Zapateo y zarandeo*	8 compases (pañuelo abajo en mano derecha)
4º —	*Vuelta entera y giro*	8 compases (pañuelo en alto)
5º —	*Zapateo y zarandeo*	8 compases (pañuelo abajo en mano derecha)
6º —	*Aura* (media vuelta, giro y coronación)	8 compases (pañuelo en el hombro izquierdo)

SEGUNDA:

Igual a la PRIMERA.

HURRAS — GRUPO "B"

EL TREN

Iu... rah... rah... por... Iu... rah... rah... por... Iu... rah... rah... por...	Imitando un tren que empieza a caminar.

CHECALE

Che - ca - le - ca - che - ca - le Ca - chin - cam - cha	Bis
Po - ma - le - ca - po - ma - le Ca - pim - pam - pam	Bis

Ca - che - ca - le - ca - pe - ma - le
Ca - ra - ra - ra
Hip - ra - Hip - ra - Hip - ra

SON UNOS BUENOS MUCHACHOS

Son unos buenos muchachos Son unos buenos muchachos Son unos buenos muchachos	Se empieza lento y luego más rápido.

Y nadie lo puede negar
Y nadie lo puede negar

Hip - rah Hip - rah.

ARGENTINA

Yu... ra... ra... Argentina (lento)
Yu... ra... ra... Argentina (acelerando)
Yu... ra... ra... Argentina (acelerando más)
Yu... ra... ra... Argentina (rápido)

CHINCHI - BIRRUNCHA

Chinchi... birruncha (Tres veces)
Birruncha... birrá (Tres veces)
Chinchibirrá Adalid (Todos)
Chinchibirrá

ACTIVIDADES — GRUPO "C"

JUEGOS

a) *Propiamente dichos*:
Relevo tipo. Carrera con objetos (variante 2). Saltar las piernas (variante 2). Pelota por sobre la cabeza (variante 2). Carrera de carretillas. Carrera de jinetes. Saltar el palo. Pelota al arco. Pelota envenenada. Pelota arriba y abajo. Pelota al capitán (variante 2). Pelota al camino. La fortaleza. Cinchada. A la caza del cazador. Los obstáculos.

b) *Festivos*:
Carrera de embolsados. Carrera de disfrazados. Tomar la fruta en el agua. Carrera con el fósforo encendido. Carrera portando objetos. Carrera con el vaso lleno de agua. Carrera de las tres piernas. Lucha a ciegas. Espalda con espalda. Y... yo... lo encontré.

c) *De salón* (reglamentados):
Dominó. Damas. Ajedrez.

d) *De entretenimiento y de ingenio*:
Adivinanzas. Acertijos. Mímica. Sombras. Prendas. Crucigramas. Anagramas, etc.

DEPORTES

a) *Carreras de velocidad*:
Competiciones. Carreras de cross-country.

b) *Saltos*: en largo y en alto, sin impulso y con él.

c) *Reglamentados*: Pelota al cesto. Futbol. Tennis de mesa. Balón. Basquetbol. Volleybol.

d) *De habilidad*: Voltear los corchos. Llenar la boca. Superponer los discos. El tejo. Patinaje sobre ruedas. Embocando anillas. Elevar el barrilete. Payanca. Ensartar la sortija, etc.

RONDAS

Los Inspectores Auxiliares de Educación Física asesorarán a las profesoras de Música sobre ejercicios gimnásticos adecuados a la línea melódica de las rondas que éstas enseñen.

DANZAS FOLKLÓRICAS ARGENTINAS

Lorencita. Ecuador. Escondido. Prado. Huella. Los amores. Cielito. Minué. Zamba. Condición. Pericón. Carnavalito.

TUMBOS Y DESTREZA

(Sobre colchones)

Tumbos. Pirámides.
Lanzamientos. Trepamientos. Salvar obstáculos.

HURRAS Y CANTOS DEPORTIVOS

Canquín-quisca. Raca Raca. Argentina. Sis quiti iá. Chin-sa-sa-guli, y otros adaptados a la modalidad del grupo. Marcha del deporte. Canción del trabajo.

MORAL DEPORTIVA Y URBANIDAD

El ejecutante y el espectador. La disciplina deportiva y la formación del carácter. El esfuerzo personal y el colectivo en las prácticas deportivas. El respeto. Derechos. Deberes. Modales. Invitación. Excusas, etc.

EXCURSIONES GIMNÁSTICO-RECREATIVAS

Se desarrollarán de acuerdo al plan indicado para el *Grupo "A"*.

NATACIÓN

Cuando sea posible disponer de las instalaciones de natatorios, se enseñará a nadar a los alumnos de los tres grupos; se comenzará por el estilo pecho para continuar luego con la enseñanza de los otros estilos.

MANUALIDADES APLICADAS

Confección de pelotas, aros, banderitas, cuerdas, obstáculos, redes. Nudos: margarita y vuelta de escota doble.

PRIMEROS AUXILIOS

Estarán a cargo de los miembros de los "Centros de la Cruz Roja Juvenil".

VISITAS

A teatros; a cines; a otros clubes escolares; a campos de deportes; a sedes de instituciones deportivas, etc.

JARDINERÍA Y HUERTOS

Se desarrollarán las actividades programadas por la "Comisión de "Huertos Escolares".

Relevo Tipo. — En este juego que hemos denominado *Relevo Tipo* porque sirve de base a muchos otros, los niños no intervienen tan libremente como en los otros juegos de conjunto, más o menos reglamentados, sino que cada uno lo hace en el momento que le corresponde actuar, y todos, sin excepción, deben realizar los mismos ejercicios.

La acción del conjunto dependerá de los valores individuales de los niños que lo integran, y por ello es un juego que se presta para inculcar hábitos de colaboración, solidaridad y disciplina.

Distribución: Los alumnos se repartirán en dos o más conjuntos iguales, formando cada uno una hilera, perpendicular a la *línea de formación,* en un extremo del patio, ubicándose el primer alumno de cada conjunto inmediatamente detrás de ella.

Paralelas a ésta, y frente a los alumnos, se trazarán otras dos: la *"línea de salida"* a un metro de ella, y la *"línea de toque"* a una distancia que dependerá de la capacidad física de los alumnos.

Debe evitarse utilizar una pared como "línea de toque", así como trazarla cerca de ella, para evitar posibles accidentes.

Esta distribución presenta las siguientes ventajas:

1ª) Permite vigilar mejor a los alumnos, por cuanto todos están en un mismo extremo del patio.

2ª) Tanto la "salida" como la "llegada" de cada alumno se produce en el mismo lugar.

El único inconveniente que presenta es que el maestro no podrá vigilar la "línea de toque", pero se puede subsanar colocando en ella y sobre una marca, frente a cada conjunto, algún objeto (silla, bandera, etc.) por detrás del cual deberá pasar cada jugador, en su corrida, sin tocarlo.

Desarrollo: Mediante un toque de silbato, se hará adelantar al primer jugador de cada conjunto hasta la "línea de salida".

Dada la señal de comienzo mediante otro toque de silbato, partirán éstos a la carrera hasta llegar a la "línea de toque", que deberán pisar con cualquier pie, regresando en la misma forma a poner en juego al alumno Nº 2 respectivo, que ya se habrá adelantado hasta la "línea de salida", con su brazo derecho extendido al frente. Le tocarán la mano con su derecha e irán a ubicarse al final de su hilera, pasando por el costado derecho de la misma.

El jugador Nº 2 repetirá la acción del anterior, y así sucesivamente, hasta que el último jugador de cada conjunto toque la mano derecha del compañero Nº 1, que estará junto a la "línea de formación", y éste la eleve.

Esto último facilitará al maestro la tarea de fiscalizar la terminación del juego de cada equipo.

Establecido el orden de llegada, los alumnos bajarán el brazo.

Vencerá el conjunto cuyo jugador Nº 1 eleve antes su brazo derecho.

Carrera con objetos. (Variante 2). — *Distribución*: Los alumnos se distribuirán en la forma indicada en el *Relevo Tipo.*

Se necesitarán tantos objetos (piedras, taquitos de madera, etc.) por conjunto como alumnos lo formen.

Frente a cada conjunto se marcarán dos círculos de 0,50 m de diámetro: uno de ellos, situado a tres o cuatro metros de la "línea de salida", contendrá los objetos que pertenezcan al conjunto; el otro estará inmediatamente detrás de la "línea de toque".

Desarrollo: Dada la señal de comienzo, el primer jugador de cada conjunto partirá a la carrera a tomar un objeto del primer círculo e irá a depositarlo sobre el segundo. Hecho esto, regresará para poner en juego al compañero Nº 2. Éste repetirá la misma acción y el juego continuará de idéntica manera hasta que el último jugador de cada conjunto toque la mano derecha del compañero Nº 1 y éste la eleve.

Vencerá el equipo del que antes lo haga.

Saltar las piernas. (Variante 2). — *Distribución*: Los alumnos se repartirán en dos o más conjuntos iguales formando cada uno un círculo; éstos tendrán igual diámetro; los jugadores adoptarán la posición de sentados, con las piernas dirigidas hacia afuera.

La distancia entre alumno y alumno será de dos o tres metros y se señalará el lugar de cada uno mediante una marca en el piso.

El maestro determinará qué alumno de cada conjunto iniciará el juego, y antes de comenzar cada jugada indicará si la carrera debe hacerse hacia la izquierda o hacia la derecha.

Desarrollo: Dada la señal de comienzo, el jugador designado se pondrá de pie e iniciará la carrera en el sentido establecido, saltando las piernas de sus compañeros. El Nº 2, una vez que el Nº 1 lo haya saltado, se levantará e irá detrás de él saltando las piernas de los demás; el Nº 3, después de haber sido saltado por el Nº 2 hará lo mismo y así sucesivamente, los demás irán levantándose uno tras otro, repitiendo la acción de los anteriores.

Cada jugador, al llegar a su marca, volverá a sentarse junto a ella, debiendo ser saltadas sus piernas por los compañeros siguientes.

Finalizará el juego cuando el último alumno de cada conjunto se siente junto a su marca, con el brazo derecho elevado, después de haber saltado las piernas de sus compañeros.

Vencerá el conjunto del que antes lo haga.

Pelota por sobre la cabeza. (Variante 2). — *Distribución*: Los alumnos se repartirán en dos o más conjuntos iguales formando cada uno una hilera. Sus componentes estarán sentados, con las piernas juntas y extendidas, y separados entre sí por una distancia aproximada de dos metros. El lugar de cada jugador se señalará haciendo una marca en el piso, al costado derecho. Delante del primer alumno y en la prolongación de la hilera de marcas, se señalarán otras tantas como alumnos tenga el conjunto, separadas por la misma distancia citada anteriormente.

El primer alumno de cada conjunto tendrá en sus manos una pelota inflada o rellena.

Desarrollo: Dada la señal de comienzo, el primer alumno de cada conjunto pasará la pelota hacia atrás por sobre su cabeza al compañero Nº 2 empleando ambas manos y con los brazos extendidos. Éste, después de tomarla, la pasará en la misma forma al Nº 3. Los demás procederán de idéntica manera hasta que la pelota llegue al último jugador, el cual, después de tomarla, se levantará y correrá por la izquierda de su hilera a sentarse delante del primero, al costado izquierdo de la marca libre más próxima a éste.

Hecho esto, pasará la pelota como lo hicieron los anteriores. De la misma manera procederá el resto del conjunto, hasta que el jugador Nº 1 vuelva a quedar sentado al frente de su hilera, junto a la última marca libre.

Vencerá el equipo cuyo primer jugador sostenga antes la pelota en alto, después de haberse sentado en dicha marca.

Carrera de "Carretillas". (Varones). — *Distribución*: Los alumnos se distribuirán en la forma indicada en el *Relevo Tipo*, pero estableciendo una distancia de dos metros entre la "línea de salida" y la de "formación".

En cada conjunto se constituirán parejas conservando la formación en una hilera, debiendo procurarse que sus integrantes sean de peso y contextura aproximadamente iguales.

Desarrollo: Se hará adelantar a la primera pareja de cada conjunto hasta la "línea de salida", y una vez allí, el primer jugador de ella apoyará las manos en el suelo (brazos extendidos) detrás de la línea antes mencionada, en tanto que su compañero, colocándose entre sus piernas, lo tomará de las rodillas en la forma más cómoda y segura para ambos.

De esta manera quedará en posición acostada boca abajo, con apoyo en sus manos y en las del compañero.

Dada la señal de comienzo, la primera pareja de cada conjunto iniciará el juego, trasladándose el alumno que hace las veces de carretilla sobre sus manos, mirando al frente. Su compañero no deberá empujarlo para apresurar la marcha, por cuanto podría provocar su caída.

Traspuesta la "línea de toque" por la pareja, sus componentes sin esperar orden alguna, permutarán sus respectivos puestos. El "conductor" pasará a hacer de "carretilla" y viceversa, regresando en esta forma hasta la "línea de salida".

Al ser cruzada ésta, partirá de inmediato la segunda pareja cuyos componentes ya se habrán preparado para avanzar, adoptando las posiciones antes descriptas.

El juego continuará en igual forma hasta que actúen todos los alumnos.

Vencerá el equipo cuya última pareja cruce antes la "línea de salida".

Carrera de "Jinetes". (Varones). — *Distribución*: Los alumnos se distribuirán en la forma explicada en el *Relevo Tipo*.

En cada conjunto se formarán parejas conservando la formación

en una hilera, debiendo procurarse que sus integrantes sean de peso y contextura aproximadamente iguales.

Desarrollo: Mediante un toque de silbato se hará adelantar a la primera pareja de cada equipo hasta la "línea de salida", y una vez allí, el jugador Nº 2 ("jinete"), mediante un salto moderado, se colocará a horcajadas en la cadera del Nº 1 ("cabalgadura") y pasando sus brazos por sobre los hombros de éste, se tomará las manos sin oprimirle el cuello.

Deberá inclinar su cuerpo levemente hacia adelante colocando la cabeza al costado de la del que hace de cabalgadura, pues de esta manera le ayudará a mantener el equilibrio y evitará posibles golpes en la cara. Sus piernas deberán apoyarse en la cintura del alumno cabalgadura sin cruzarlas por delante a fin de no dificultar su marcha.

El que hace de cabalgadura sostendrá al "jinete" por las piernas, pasando las manos por las corvas.

Dada la señal de comienzo la primera pareja de cada conjunto iniciará el juego corriendo hasta la "línea de toque", traspuesta la cual, sus componentes, sin esperar orden alguna, permutarán sus respectivos puestos, pasando el "jinete" a ser "cabalgadura" y viceversa. Regresarán en esa forma hasta la "línea de salida" y al ser cruzada ésta, partirá de inmediato la segunda pareja cuyos componentes ya habrán adoptado las posiciones antes descriptas.

El juego continuará en igual forma hasta que actúen todos los alumnos.

Vencerá el equipo cuya última pareja cruce antes la "línea de salida".

Saltar el palo. — *Distribución*: Los alumnos se distribuirán en la forma indicada en el *Relevo Tipo,* eliminándose la "línea de salida".

El primer alumno de cada conjunto tendrá, por un extremo y en su mano derecha, un palo de 0,90 m de largo, aproximadamente, (puede obtenerse de un palo de escoba).

Los conjuntos deberán estar separados por distancia no menor de tres metros, para evitar que los alumnos puedan golpearse con el palo, durante el desarrollo del juego.

Desarrollo: Dada la señal de comienzo el alumno Nº 1 de cada conjunto correrá con el palo hasta la "línea de toque", regresando en igual forma a entregar el otro extremo de él al compañero Nº 2.

Entre ambos, teniendo cada uno un extremo, lo llevarán en forma horizontal, rasando el suelo, e irán hacia el final de la hilera pasándolo por debajo de los demás jugadores. Estos tendrán que saltar para permitir el paso del palo y evitar ser golpeados por él.

Una vez que haya saltado el último alumno de cada hilera, el Nº 1 soltará el palo ubicándose al final de la misma.

El Nº 2, pasando el palo a su mano derecha, correrá por la izquierda de su hilera a pisar la "línea de toque". Volverá a entregar el otro extremo al alumno Nº 3, repitiendo con éste la acción anteriormente descripta, y así sucesivamente, hasta que el último alumno de cada conjunto, después de haber hecho saltar a todos y pisado la "línea de toque", entregue el palo al compañero Nº 1, y éste lo eleve con su mano derecha.

Vencerá el conjunto del que antes lo haga.

Pelota al arco. — *Distribución*: Los alumnos se repartirán en dos conjuntos iguales y usarán distintivo para diferenciarse.

En cada extremo del patio se trazará una "línea final" y tomando como centro el punto medio de cada una se trazarán dos semicircunferencias concéntricas de 1 y 2,50 metros de radio, respectivamente.

La superficie comprendida dentro de la primera será el "arco" y la determinada entre ésta y la segunda, será la "zona de defensa" y de movilidad del arquero. En lugar de las dos semicircunferencias concéntricas podrán trazarse un cuadrado (arco de 1,20 a 1,50 metros de lado) y un rectángulo (zona de defensa y de movilidad del arquero) de 2,40 a 3,00 metros por 3,60 a 4,50 metros en sus respectivos lados.

Cada arco estará defendido por un alumno y los demás jugadores se distribuirán en el campo, sin guardar orden alguno, pudiendo desplazarse a voluntad.

Desarrollo: Dada la señal de comienzo, el maestro pondrá en juego la pelota (inflada o rellena) en el centro del campo, arrojándola al aire entre dos jugadores contrarios. Estos tratarán de tomarla y pasarla enseguida a cualquier compañero. La finalidad del juego es hacer que la pelota toque la porción del suelo señalada como "arco".

Los rivales tratarán, mientras tanto, de interceptar los pases e iniciar, a su vez, avances para el fin antes expresado.

Estará prohibido al jugador que esté en posesión de la pelota, caminar con ella, y sólo le estará permitido el desplazamiento a que lo obligue el impulso de la carrera que efectuó para recibir la pelota.

Si caminara se entregará la pelota a un contrario para que reinicie el juego mediante un pase, desde el lugar de la falta.

La pelota podrá ser disputada entre dos o más jugadores, pero sin llegar a la violencia. Si fuera retenida por ellos, el maestro la pondrá en juego en el mismo lugar, arrojándola al aire entre dos jugadores contrarios, como al comenzar el juego.

Cada vez que la pelota toque el "arco", el equipo que lo logre se adjudicará un tanto.

Vencerá el conjunto que, al finalizar el juego, se haya anotado más tantos.

En la "zona de defensa y movilidad" solamente podrá actuar el arquero; los tiros al arco deberán efectuarse desde fuera de ella.

Si un jugador atacante pasara la zona de "defensa" en el momento de efectuar un tiro, éste no será válido, debiendo poner en juego la pelota un contrario, desde el lugar más próximo fuera de la citada zona.

Si la zona fuera pisada por un jugador del conjunto que está a la defensiva, en el momento de efectuarse un tiro al arco, habrá cometido falta, debiendo poner en juego la pelota un adversario desde el lugar más próximo fuera de la citada zona; en este caso, le será permitido tirar directamente al arco. Pero si esta falta se cometiera cuando no se efectúe un tiro directo al arco, la pelota será puesta en juego por un contrario, mediante un pase.

Después de cada tanto, la pelota la pondrá en juego en el centro del campo, un jugador del conjunto al cual se le marcó.

Si la pelota saliera fuera de las líneas laterales o finales, será puesta en juego, mediante un pase, por un integrante del equipo contrario a aquél que la envió afuera.

Faltas: a) Caminar estando en poder de la pelota. b) Quitar la pelota de las manos de un rival. c) Disputar la posesión de la pelota en forma violenta. d) Interceptar un pase a una distancia menor de un metro. e) Recibir la pelota de un compañero situado a menos de dos metros de distancia.

Penalidad: Para cualqiuera de estas faltas se entregará la pelota a un adversario para que reanude el juego desde el lugar en que aquélla se cometió.

Pelota envenenada (Variante 1). — *Distribución*: Los alumnos se repartirán en dos conjuntos iguales. En los extremos del campo se trazará una línea que limitará una zona denominada "refugio", la que tendrá 2 ó 3 metros de ancho.

En uno de estos refugios se ubicarán los jugadores de uno de los conjuntos, con frente al centro; se denominarán "corredores".

Los componentes del otro equipo se distribuirán en el campo central; serán los "cazadores".

Uno de los corredores tendrá en sus manos una pelota chica de goma.

Desarrollo: Dada la señal de comienzo, dicho jugador hará botar la pelota y luego la golpeará con la mano enviándola al campo central.

De inmediato, todos los corredores partirán a la carrera tratando de llegar al otro refugio. Mientras tanto, uno de los "cazadores" tomará la pelota y la arrojará contra cualquiera de aquéllos, tratando de tocarlo, ya sea en forma directa o no, antes de que llegue al refugio. Los "cazadores" podrán efectuar pases entre sí para asegurar la caza de un corredor.

Se adjudicará un punto a favor de los "cazadores" si hubieran acertado en el tiro ò uno los "corredores" si aquéllos hubieran fallado.

Finalizada esta corrida se efectuará otra en sentido contrario, y, terminada la segunda, el maestro hará cambiar de lugar a los equipos pasando los "corredores" a ser "cazadores" y viceversa.

Vencerá el conjunto que, al finalizar el juego, cuente con más puntos a su favor.

Pelota envenenada. (Variante 2). — *Distribución*: Los jugadores se repartirán en dos conjuntos iguales que actuarán en distinto campo, separados por una zona neutral, de 2 ó más metros de ancho, limitada por dos líneas paralelas.

Uno de los jugadores de cualquiera de los dos conjuntos tendrá en sus manos una pelota chica, de goma.

Desarrollo: Dada la señal de comienzo, este jugador arrojará la pelota al campo contrario tratando de tocar con ella a un jugador rival, en forma directa. Si lo lograra, su equipo se habrá anotado un punto. Si por el contrario la pelota no tocara a ningún jugador, será tomada por cualquiera de los integrantes del conjunto a cuyo campo fué arrojada, el cual, sin esperar orden alguna, la lanzará al otro campo con el mismo propósito.

Los integrantes de un equipo podrán pasarse la pelota para acertar en el tiro. No se considerará "tocado" el alumno que tome la pelota en el aire.

Vencerá el conjunto que se haya adjudicado más puntos.

Pelota envenenada. (Variante 3). — *Distribución*: El campo o patio se dividirá en tres secciones iguales, separadas por líneas transversales.

Los jugadores se dividirán en tres conjuntos iguales: A, B y C.

Los alumnos del grupo "A" se ubicarán en un extremo; los del "B" en el opuesto y los del "C" en el centro.

La pelota (chica, de goma), se entregará por sorteo a uno de los jugadores del conjunto "A" o "B".

Desarrollo: Dada la señal de comienzo, el jugador que está en posesión de la pelota la arrojará al campo central, tratando de tocar con ella a uno del conjunto allí ubicado, en forma directa o no.

Si la pelota no tocara a ninguno, será tomada por un integrante del equipo situado en el campo opuesto, quien la lanzará también al centro con el mismo propósito del anterior. Así, en forma continuada, se efectuarán estos lanzamientos.

Si algún jugador del equipo "C" fuera tocado, el maestro suspenderá momentáneamente el juego y hará que dicho jugador pase a integrar el conjunto desde el cual ha sido lanzada la pelota. Hecho esto, ordenará reanudar el juego, debiendo lanzar la pelota un alumno del bando contrario al del beneficiado.

Los integrantes de un equipo podrán pasarse la pelota para acertar en el tiro.

Vencerá el conjunto ("A" o "B") que, al finalizar el partido, cuente con más jugadores del equipo "C".

Si se efectuara otro partido, el conjunto ganador pasará al centro y el "C" ocupará el campo vacante.

Faltas:

a) Entrar un jugador atacante al campo central para arrojar la pelota.

b) Salir de los límites del campo central un jugador atacado para evitar ser tocado.

Penalidades:

Para la falta a) : Se anulará el tiro entregándose la pelota a un alumno del equipo contrario.

Para la falta b) : Se considerará tocado al infractor, quien pasará a integrar el conjunto de donde se arrojó la pelota.

Pelota arriba y abajo. — *Distribución*: Los alumnos se repartirán en dos o más conjuntos iguales, formando cada uno una hilera, cuyos componentes estarán de pie con las piernas separadas lateralmente.

La distancia que separa a los jugadores de cada equipo debe ser aproximadamente de dos metros y el lugar que ocupen se señalará con una marca.

El maestro podrá modificar esta distancia teniendo en cuenta la capacidad física de los alumnos y su adiestramiento, así como también el peso y tamaño de la pelota, que podrá ser inflada o rellena.

El primer alumno de cada conjunto estará provisto de una de ellas.

Desarrollo: Dada la señal de comienzo, el primer alumno de cada conjunto pasará la pelota hacia atrás por sobre su cabeza al compañero Nº 2 empleando ambas manos y con los brazos extendidos.

Éste, después de tomarla, la pasará por entre sus piernas al siguiente (Nº 3) mediante una flexión profunda y elástica del tronco, procurando enviársela directamente a las manos, sin hacerla rodar.

Continuará el juego pasándola un jugador por sobre su cabeza y el siguiente por entre sus piernas, hasta que la pelota llegue al último, que, después de tomarla, correrá con ella por la izquierda de su equipo a colocarse sobre la marca que ocupaba el primer alumno, la cual habrá quedado libre al retroceder un lugar todos los de la hilera. Dicho retroceso deberá realizarlo cada jugador una vez que haya pasado la pelota.

Llegado a dicha marca, pasará la pelota hacia atrás al jugador siguiente, por sobre la cabeza en la forma antes explicada.

El siguiente la pasará por entre sus piernas hacia atrás continuando el juego de idéntica manera hasta que el alumno Nº 1, quede último, reciba la pelota, y corra a ocupar su primitivo lugar.

Vencerá el conjunto cuyo primer jugador sostenga antes la pelota en alto, después de haber ocupado la marca Nº 1.

Pelota al Capitán. (Variante 2). — *Distribución*: Los alumnos se repartirán en dos o más conjuntos iguales.

De cada equipo se separará un jugador que será designado primer capitán y se colocará un distintivo. Los restantes componentes de cada conjunto formarán en círculo, señalándose en el suelo el lugar que ocupe cada alumno.

Todos los círculos deberán tener igual diámetro.

En el centro de cada uno de ellos se marcará otro de un metro de diámetro. El capitán de cada equipo lo ocupará y tendrá una pelota chica, inflada o rellena en sus manos.

La distancia entre éste y sus compañeros (radio) dependerá del tamaño y peso de la pelota y de la forma de arrojarla.

Los componentes de cada equipo se numerarán correlativamente, de derecha a izquierda.

Desarrollo: Dada la señal de comienzo, el capitán de cada equipo arrojará la pelota, empleando cualquier mano, al jugador Nº 1 de su conjunto. Éste la devolverá en la misma forma y se agachará.

A continuación el capitán repetirá la acción con el Nº 2, luego con el Nº 3 y así sucesivamente hasta que se la arroje de nuevo al Nº 1, que se pondrá de pie en ese momento, para poder recibir el pase.

Éste, en lugar de devolvérsela al capitán, correrá con ella entre sus manos a ubicarse en el círculo central, mientras el que lo ocupaba pasa al lugar dejado por aquél.

El jugador Nº 1, al ocupar el círculo, hará las veces de capitán, comenzando de inmediato a arrojar y recibir la pelota en la forma

descripta. Empezará y terminará por el compañero Nº 2, el cual se agachará y se pondrá de pie en la misma forma que lo hiciera el Nº 1.

Recibido el segundo pase por el jugador Nº 2, cambiará de lugar con el capitán y repetirá la serie de pases, comenzando y terminando por el Nº 3.

El juego continuará de idéntica manera hasta que el jugador que fué primer capitán reciba la pelota, corra a ocupar el círculo central y la eleve con su mano derecha.

Vencerá el equipo del que antes lo haga.

Pelota al camino. — *Distribución*: Los alumnos se repartirán en dos conjuntos iguales, siendo "corredores" unos y "cazadores" otros.

El campo de juego estará dividido longitudinalmente por dos líneas paralelas, separadas por una distancia mínima de dos metros, siendo conveniente que ésta sea mayor si las dimensiones del patio lo permiten.

Dichas líneas paralelas limitarán el "camino".

En uno de los extremos del campo se habilitará una zona denominada "refugio"; en el opuesto, otra donde se ubicarán los "corredores" y en ella se marcará el lugar desde donde se efectuarán los saques.

Los "cazadores" se distribuirán por todo el campo que se encuentra a ambos lados del "camino", no pudiendo entrar al mismo.

Los "corredores" intervendrán en el juego uno por vez, y el que lo haga se adelantará a ubicarse en el lugar de saque provisto de la pelota, que será de goma.

Desarrollo: Dada la señal de comienzo, dicho jugador hará botar la pelota en el suelo y de inmediato la golpeará con una mano enviándola al campo de los cazadores. De inmediato correrá por el camino tratando de llegar al "refugio".

Al mismo tiempo, los cazadores procurarán tomar la pelota y arrojarla contra el "corredor" a fin de tocarlo con ella, ya sea en forma directa o no.

El jugador que esté en posesión de la pelota no podrá caminar y los cazadores podrán efectuarse pases para acertar el tiro contra el corredor.

Si la pelota tocara al jugador, quedará eliminado. Si por el contrario éste llegara al refugio sin ser golpeado por la pelota, habrá dado un punto a su equipo.

En cualquiera de los dos casos corresponderá a otro corredor repetir la acción del anterior, y de la misma manera lo harán los demás hasta que hayan actuado todos.

Los corredores pasarán entonces a ser cazadores y viceversa.

Vencerá el conjunto que, al finalizar el juego, se haya anotado más tantos.

Durante el desarrollo del juego hay que tener en cuenta las siguientes reglas:

a) Si la pelota, al ser arrojada por un corredor, quedara en el camino sin haber sido tocada antes por algún cazador, corresponderá que sea puesta de nuevo en juego por el mismo.

b) Si la pelota, al ser arrojada por un corredor, quedara en el camino después de haber sido tocada por algún cazador, no podrá ser tomada por ninguno de los jugadores atacantes y el corredor podrá ir a ocupar el refugio adjudicando un punto a su equipo.

Faltas: De los corredores:

a) Tirar la pelota fuera de la zona indicada dos veces consecutivas.

b) Salir del camino para esquivar la pelota.

De los cazadores:

c) Caminar estando en posesión de la pelota.

Penalidades: Para la falta a) y b), se considerará perdido a dicho corredor el derecho a ganar el punto reglamentario. Para la falta c), se considerará nulo el toque con la pelota.

La fortaleza. — *Distribución*: Los alumnos se repartirán en dos conjuntos iguales.

Los integrantes de cada uno de ellos, menos uno, formarán al iniciarse el juego (y después de cada tanto), sobre una circunferencia que limitará la "fortaleza"; estarán con frente hacia afuera dejando, entre uno y otro, aproximadamente un metro de distancia.

El alumno que no integre la circunferencia se colocará en el centro y será el jefe de la fortaleza.

Alrededor de la misma se trazará una "zona de movilidad" de un ancho aproximado de 5 metros, donde los defensores podrán desplazarse.

Los componentes del otro equipo se colocarán circundando la "zona de movilidad", con frente hacia la fortaleza. Serán los encargados de tomarla, y uno de ellos tendrá en sus manos una pelota (inflada).

Desarrollo: Dada la señal de comienzo, el alumno que está en posesión de la pelota tratará de enviarla a la fortaleza, con las manos o con los pies, con el propósito de que toque el suelo de la misma.

Los defensores procurarán impedir la entrada de la pelota en la fortaleza, rechazándola con cualquier parte del cuerpo. Si lo consiguen, será arrojada nuevamente al salir de la "zona de movilidad" por cualquier jugador atacante, sin esperar orden alguna.

Si la pelota fuera tomada en el aire por el jefe de la fortaleza, la arrojará al campo atacante, con preferencia hacia el lugar opuesto a aquél de donde llegó.

Cuando la pelota toque el suelo de la fortaleza, ésta se considerará tomada, anotándose un tanto el equipo atacante.

Se jugarán períodos de igual duración, permutándose las posiciones de atacantes y defensores al finalizar cada uno.

Vencerá el conjunto que, al finalizar el partido, se haya adjudicado más tantos.

Faltas: Pasar los jugadores a zonas que no les correspondan, ya sea para enviar la pelota a la fortaleza o para alejarla de ella.

Penalidad: Se hará repetir correctamente la jugada.

Cinchada. (Para varones). — *Distribución*: En el suelo se trazará una línea llamada central y a cada lado de ésta, a dos metros aproximadamente, una paralela. A éstas dos últimas se las denominará "líneas laterales".

En el suelo se extenderá una cuerda gruesa; el punto medio de ella se señalará mediante una marca, una cinta o un gallardete. La cuerda se colocará perpendicular a las líneas ya mencionadas, debiendo coincidir su marca con la "línea central".

Al distribuirse los alumnos deberá tenerse en cuenta su peso y fuerza para formar conjuntos homogéneos.

Los alumnos de cada conjunto se distribuirán en la mitad que les corresponda de la cuerda, ubicándose a ambos lados de la misma, en forma alternada. El primer jugador de cada equipo estará situado sobre su respectiva "línea lateral".

Desarrollo: A un toque de silbato los alumnos tomarán la cuerda, levantándola y la mantendrán tirante cuidando que la "marca" no se desplace hacia una u otra "línea lateral".

El último no deberá rodearse la cintura ni parte alguna del cuerpo con la cuerda.

Dada la señal de comienzo, se iniciará la cinchada.

Vencerá el conjunto que consiga hacer que la "marca colocada en la cuerda pase la "línea lateral" de su propio lado.

Para la cinchada siguiente se hará que ambas mitades de cada conjunto cambien de lado en la cuerda.

A la caza del cazador. — Los jugadores forman un círculo y tomarán doble distancia.

Se numerarán siendo los pares rojos y los impares azules o viceversa.

A una orden del que dirige tomarán la posición de tronco flexionado, cabeza baja y manos apoyadas sobre las rodillas (posición de rango).

Se designará dos capitanes, uno por cada equipo que ocuparán los extremos de uno de los diámetros del círculo que serán los que inician el juego.

A un toque de silbato o señal de partida comienzan a saltar a los compañeros corriendo en el mismo sentido persiguiéndose para pasarse.

Así cuando el rojo consiga pasar al azul, o éste a aquél el bando al cual pertenecen habrá ganado un tanto.

Logrado esto, el maestro designará otros dos capitales y el juego continuará hasta que todos hayan saltado, ganando el bando que mayor número de tantos haya logrado.

Se considerará falta y se perderá un tanto cuando, por pasar al adversario, se deja de saltar a un componente del círculo o se voltee a uno de ellos.

Nota: Cuando uno de los jugadores vaya a ser saltado por uno del equipo contrario y le entorpezca la acción, incurrirá en falta y se le sumará un punto en contra.

Los obstáculos. — Los competidores se distribuirán en dos o más conjuntos iguales, en la forma indicada para el *Relevo Tipo.*

Frente a cada hilera y dejando cierta distancia entre uno y otro se colocarán varios jugadores en distintas posiciones (el 1º adoptará la posición de agachado como para el rango; el 2º de pie con piernas separadas; el 3º acostado y el 4º en posición de firmes.

Dada la señal de partida el primer jugador de cada hilera partirá a la carrera; salta sobre el primer obstáculo, pasa por entre las piernas del segundo, salta al tercero y da vuelta alrededor del cuarto.

Salvados todos los obstáculos de ida y de vuelta en la forma indicada correrá a tocar la mano del compañero Nº 2 que ya se habrá adelantado hasta la ''línea de salida'' y que repetirá la misma acción y así sucesivamente hasta que el último jugador de cada hilera toque la mano del compañero Nº 1 y éste la eleve.

Ganará el equipo del que antes lo haga.

Nota: Si se disputara otro partido los jugadores que hicieron de obstáculos serán reemplazados por otros compañeros.

JUEGOS FESTIVOS — GRUPO "C"

Carrera de embolsados. — Si son pocos los alumnos participantes cada uno tendrá una bolsa.

Los jugadores se ubicarán sobre la "línea de partida" y pondrán las piernas en la bolsa, ajustándose la boca de ésta a la cintura.

Dada la orden de comienzo avanzarán lo más rápidamente posible hacia la "línea de toque".

Vencerá el que logre llegar primero.

Cuando sean varios los jugadores se distribuirán en la forma indicada para el *Relevo Tipo.*

Se colocarán la bolsa sobre la "línea de partida" y al volver a ella la entregarán al compañero Nº 2. Éste repetirá la misma acción y así sucesivamente, hasta que el último jugador de cada conjunto entregue la bolsa al compañero Nº 1 respectivo y éste la eleve con su mano derecha.

Vencerá el conjunto del que antes lo haga.

Carrera de disfrazados. — Se dispondrá de tantas bolsas o paquetes como alumnos intervengan, en los cuales habrán distintas prendas de vestir (sacos, pantalones, sombreros, blusas, polleras, etc.). Estos paquetes serán colocados sobre una línea; paralela a ésta y a una distancia de 10 a 15 metros se trazará otra línea sobre la cual estarán los jugadores y frente a una de las bolsas.

Dada la señal de partida los jugadores se trasladarán corriendo hasta la bolsa que se le asignó y abriéndola, sobre las ropas que lleva puestas, deberán vestirse con las prendas que en ellas encuentren.

Una vez cumplido ese trabajo volverán corriendo al lugar de partida.

Ganará el juego el que regrese primero.

Tomar la fruta en el agua. — Sobre una línea de llegada y frente a cada uno de los jugadores que intervengan habrá un balde o recipiente con agua, conteniendo una fruta.

Dada la señal de comienzo cada jugador corre hasta el recipiente que se le asignó y tratará de sacar con la boca sin ayuda de las manos la fruta y con ella en la boca regresará corriendo a la línea de salida.

Ganará el jugador que llegue primero al lugar de partida.

Carrera con el fósforo encendido. — Se colocan los jugadores sobre una línea de partida.

Cada uno dispondrá de una caja con fósforos.

A un toque de silbato cada participante tomará un fósforo, lo encenderá y de acuerdo al medio de locomoción que convenga al jugador tratará de llegar a una línea de toque distante unos 10 metros y volver al punto de partida con el fósforo encendido.

El jugador se detendrá en el lugar en que se le apague el fósforo.

Ganará el juego el que llegue primero al punto de partida con el fósforo encendido o el que haya hecho mayor distancia en esas condiciones.

Carrera portando objetos. — Los jugadores formarán dos o más conjuntos iguales, distribuídos en la forma explicada en el *Relevo Tipo* (4 ó 5 participantes por hilera).

El primer jugador de cada equipo tendrá en su mano una cuchara con un huevo de madera, arcilla, plastilina, etc., (confeccionados por los mismos alumnos).

Dada la señal de comienzo el primer alumno de cada hilera corre con el brazo extendido llevando la cuchara con el huevo.

De su habilidad depende que el huevo no se caiga y se retrase en la carrera. Debe correr hasta la "línea de toque" y volver a la de "salida" a entregársela al jugador Nº 2 que repetirá la misma acción y así sucesivamente, hasta que todos hayan corrido.

Podrá establecerse que ganará el conjunto cuyo último jugador llegue primero a la "línea de salida" o el bando que haya dejado caer menos veces el huevo aunque haya tardado más.

Puede realizarse el juego, llevando los competidores, en equilibrio sobre su cabeza, libros, cajas u otros objetos de poco peso.

Carrera con el vaso lleno de agua. — Los jugadores (5 ó 6) se colocarán sobre la "línea de salida", teniendo en una de sus manos un vaso lleno de agua; éstos deben ser de igual capacidad.

Dada la orden, cada jugador, corriendo, llegará a la "línea de toque" y volverá al punto de partida en igual forma.

Será ganador el que derrame la menor cantidad del agua contenida en el vaso.

Carrera de las tres piernas. — Los jugadores, haciendo parejas, formarán dos o más conjuntos.

Cada pareja juntará la pierna derecha de uno a la izquierda del otro, atándosela a la altura de los tobillos con un trozo de género, evitando ajustar la atadura para que no impida o entorpezca la marcha. Cada pareja se tomará del brazo.

Dada la orden de partida la primera pareja de cada conjunto, en la condición descripta, correrá hasta la "línea de toque" y volverá en la misma forma a dar salida a la pareja Nº 2 y así sucesivamente hasta finalizar.

Ganará el conjunto cuya última pareja llegue primero a la "línea de salida".

Lucha a ciegas. — Se designarán dos o más alumnos a los cuales se le vendan los ojos. A cada uno de ellos se le entrega un rollo hecho con papel, de más o menos un metro de largo y de una consistencia tal que no pueda dañar por ser demasiado duro, pero que se mantenga rígido al comienzo.

Distribuídos los alumnos en un espacio determinado, del cual se procurará que no salgan, se ordenará el comienzo de la lucha, que consistirá en tratar de ubicar al o a los rivales para golpearlo con el rollo de papel.

Espalda con espalda. — Los alumnos se distribuirán en la forma indicada para el *Relevo Tipo.*

Dada la señal de comienzo del juego los competidores formarán parejas con las espaldas juntas y tomándose de los brazos, correrán en esa forma, es decir, uno de frente y otro de espalda hasta la "línea de toque".

Llegados a ésta, regresarán en la misma forma para dar salida a la pareja Nº 2 la que repetirá la misma acción y así sucesivamente.

Vencerá el bando cuya última pareja llegue primero a la línea de partida.

Y... yo... lo encontré. — A una distancia de unos diez metros de la "línea de salida" pendiente de una cuerda se hallará una bolsa de feria o bolsón de mano que contenga tantos objetos diferentes como jugadores intervengan. Es conveniente que los jugadores no sean más de seis.

La bolsa podrá contener un peine, un sombrero de calce chico, una zapatilla, un chaleco, una cuchara, un cepillo u otros objetos que den motivo a una acción para ser realizada por los participantes.

Los jugadores deben ignorar cuáles son los objetos escondidos en la bolsa.

Dada la señal de partida los jugadores correrán hacia la bolsa e introduciendo la mano en ella, tomarán cada uno un objeto y volverán corriendo al lugar de partida. Durante el trayecto darán al objeto el uso correspondiente.

Por ejemplo: si fuera un peine, correrá peinándose; si fuera un sombrero se lo pondrá, no pudiendo sostenerlo con las manos mientras corra; por quedarle chico se le caerá y tendrá que recogerlo y ponérselo varias veces; si fuera una corbata, correrá anudándosela al cuello; si fuera una zapatilla, se quitará el calzado del pie que le corresponda y recorrerá esa distancia saltando sobre un pie, tratando de calzarla sin detenerse en el pie descalzo, etc.

Será ganador el que llegue primero al lugar de partida habiendo cumplido lo establecido en el desarrollo del juego.

ADIVINANZAS — GRUPO "C"

Vuela sin alas,
silba sin boca,
pega sin manos,
y no se le toca.
El viento.

Una pregunta tan fácil
sabiéndola preguntar:
¿qué es lo que se va a regar
cuando la van a cortar?
La barba.

Barbas tiene y hombre no es;
olas hace y río no es.
El trigo.

Es su madre tartamuda
y su padre buen cantor;
tiene su vestido blanco
y amarillo el corazón.
El huevo.

En el campo me crié,
dando voces como loca,
me ataron de pies y manos
para quitarme la ropa.
La oveja.

Garra, pero no de cuervo;
pata, pero no de vaca.
Garrapata.

Todos me pisan a mí
y yo no piso a nadie;
todos preguntan de mí
y yo no pregunto de nadie.
El camino.

Ave soy pero no vuelo;
mi nombre es cosa muy llana;
soy una simple serrana
hija de un hijo del suelo.
La avellana.

Una cosa quisicosa,
una cosa con burbujas,
que se corta sin tijeras
y se "cose" sin agujas.
La leche.

Salí de mi casa sin yo saber;
y le di muerte a un hombre
sin yo querer.
La bala.

Verde fuí, negro soy, rojo seré;
convertido en cenizas me veré.
El carbón.

Sin ninguna ceremonia,
con el sombrero calado,
se sienta delante del rey,
del Papa y del magistrado.
El cochero.

Un convento bien cerrado,
sin campanas y sin torres,
y muchas monjitas dentro
preparan dulces de flores.

La colmena.

Ninguno lo ha visto
ni lo ha tocado,
y todos se quejan
de haberlo pasado.

El dolor.

El burro la lleva a cuestas;
metida está en el baúl;
yo no la tuve jamás,
y siempre la tienes tú.

La letra U.

Soy liso y llano en extremo,
y aunque me falta la voz
digo en su cara a cualquiera
la más leve imperfección.
Contesto al que me pregunta
sin lisonja ni aflicción;
si la misma cara me pone,
la misma le pongo yo.

El espejo.

Él es claro y ella oscura;
él alegre y ella triste;
él de colores se adorna
y ella de luto se viste;
él lleva la luz consigo
y ella siempre la resiste.

El día y la noche.

ACERTIJOS — GRUPO "C"

Viene un barco cargado de A, B, C, etc. — El director del juego dirá: "Viene un barco cargado con A", y entonces los participantes, siguiendo el orden que ocupen en el círculo, deberán decir nombres de cosas que empiezan con A (un nombre cada jugador) y de las cuales pueda estar cargado el buque.

El que se equivoque o diga algo que no pueda ser llevado en el barco o tarde un determinado tiempo en dar la respuesta, pagará una prenda o se retirará del juego.

Terminada la vuelta el director dirá: "Viene un barco cargado con B" y entonces los participantes deberán dar nombres de cosas que empiezan con B.

Se seguirá de la misma manera hasta que haya varios alumnos con prenda o eliminados.

Cómo saber la edad. —

1º Hacer pensar los años que se tiene.

2º Multiplicarlo por 3.

3º Sumarle al resultado 69.

4º Multiplicar todo por 2.

5º Dividir por 6.

Resultado 32.

Respuesta: La edad es 9 años. Para saberlo, al resultado hay que restarle siempre 23.

Los números mágicos. — Pida a dos personas que escriban en hojas separadas un número de tres cifras. Pueden elegir cualquier número pero sin saber uno el que tiene escrito el otro. Se le indicarán simultáneamente las siguientes operaciones.

Sean los números	289	y	761
1º Dar vueltas las cifras	982	y	167
2ª Restar los dos números	693	y	594
3º Dar vuelta las cifras de la resta	396	y	495
4º Sumar las dos últimas cantidades	1089	y	1089

Hecha la última suma se cambian los papeles. Cuando cada uno vea el papel del otro se sorprenderán al apreciar que el resultado es el mismo.

Adivinar un número. — Se dice a uno de los participantes que piense un número el cual será adivinado.

Se le indica que al número pensado le agregue 1 y que al mismo número le quite también 1: que luego multiplique los dos resultados obtenidos y que indique el producto.

El director del juego agrega entonces 1 a dicho producto y extrae luego la raíz cuadrada. El resultado que obtenga será el número pensado por el participante.

Ejemplo:

Sea el número 8 el pensado:

8 más 1	es igual a 9
8 menos 1	es igual a 7
9 por 7	es igual a 63
63 más 1	es igual a 64

Raíz cuadrada de 64 es igual a 8 (número pensado).

Los refranes. — Uno de los participantes se retira del salón. Los demás piensan un refrán, máxima, proverbio, más o menos común, dándosele a cada uno una de las palabras que lo componen.

El que se ha retirado es llamado y por turno, de acuerdo al orden de las palabras, irá formulando preguntas; el interrogado deberá contestar incluyendo en la respuesta la palabra que le ha correspondido.

El que pregunta deberá adivinar el refrán.

Palabras concentradas o escondidas. — Dar una palabra: por ejemplo *Cuadro* y construir con las letras que forman esa palabra, la mayor cantidad posible de vocablos; *Ejemplo*: cura, caro, duro, roca, oca, etc.

Los adjetivos o sustantivos. — El director del juego dirá una frase. por ejemplo: Tengo un gato...

Los participantes aplicarán un adjetivo: astuto, ágil, negro, etc.

El que diga un adjetivo que no corresponda; que tarde más de un tiempo establecido o repita el adjetivo ya dicho por otro, pagará prenda o será eliminado.

DEPORTES DE HABILIDAD — GRUPO "C"

Voltear los corchos. — Sobre una mesa se hará una pila de 8 ó 10 tarugos de madera liviana, cilíndricos de 3 centímetros de diámetro y 6 de alto aproximadamente o simplemente corchos.

Cada jugador tendrá una varita de mimbre delgada; por turno, cada uno de ellos, dando golpes suaves en los tarugos tratará de hacerlos caer, uno a uno, hasta deshacer la pila. Por cada tarugo caído en estas condiciones, al jugador se le acreditará un punto.

Si un jugador volteara dos o más tarugos simultáneamente abandonará el juego, acreditándose solamente los puntos de los que haya hecho caer uno a uno.

Resultará ganador el jugador que acredite mayor puntaje.

A efectos de que los jugadores demuestren una mayor habilidad, a un extremo del mimbre puede atársele una cuerda de manera que quede un chicote corto con el cual se golpearán los tarugos. Si se dispusiera de una fusta puede usarse para tal fin.

Superponer los discos. — Intervienen en este juego 4, 6 o más competidores.

El jugador que inicia el juego, tiene en su poder 10 discos de metal o madera cuyo diámetro será el mismo de 10 círculos dibujados en el suelo, en una mesa o en un cartón fijo a un tablero o mesa, etc.

Cada jugador tendrá derecho a hacer 10 tiros, mediante los cuales tratará de superponer cada disco en un círculo o bien podrá arrojar algunos para acercar o calzar mejor los discos que hayan quedado muy próximos al círculo en tiros anteriores.

Al hacer el tiro, el ideal será que el disco superponga exactamente sobre un círculo, estableciéndose un puntaje para este caso (2 puntos) y otro para cuando el disco ocupe los dos tercios del círculo (1 punto).

Ganará el jugador que se acredite mayor puntaje.

Tiro al blanco. — Pelota al blanco. — Ver tiro al blanco con pelota en el grupo "A" y grupo "B".

Podrán confeccionarse otros elementos para realizar los arrojos, siempre que no ofrezcan peligro a los alumnos.

El tejo. — En el suelo, sobre tierra o baldosa, se trazará un rectángulo de 50 por 30 centímetros, al cual se le dividirá en 15 cuadrados iguales; paralela al lado mayor de aquél se trazará una línea que será de tiro.

A los cuadrados se les asignará valores de 1 hasta 15; a los posteriores y a los de los extremos que ofrezcan mayor dificultad se les dará mayor valor; será menor el puntaje de los que estén delante o en el centro del rectángulo.

Intervendrán de 4 a 6 jugadores; cada uno irá arrojando un tejo de piedra, madera o metal, cinco veces, tratando de colocarlo en uno de los cuadrados. Cuando caiga sobre líneas, se considerará entrado el tejo en el cuadrado donde apoye mayor superficie.

Se sumarán los valores asignados a los cuadrados en que entró el tejo y ese será el puntaje obtenido por el respectivo jugador.

Si el tejo cayera fuera del rectángulo, ese tiro se dará por perdido.

Si las dimensiones del patio lo permitieran se pueden organizar varios conjuntos, trazando varios rectángulos.

Emboque de anillas. — Ver: emboque de anillas en el grupo "A".

Elevar el barrilete. — Ver: elevar el barrilete en el grupo "B".

La payanca. — No se describe por ser muy conocido por los niños.

Ensartar la sortija. — Ver: ensartar la sortija en el grupo "B".

DANZAS FOLKLÓRICAS ARGENTINAS

LA LORENCITA

COREOGRAFÍA

PRIMERA:

1º — *Cuatro esquinas.* - 16 compases (con castañetas)		4 compases cada uno
2º — *Cuatro saludos* - 8 compases (dos compases cada uno).	1º y 3er. saludo: ligera inclinación de tronco; se lleva pie derecho adelante y se extiende brazo derecho. 2do. y 4to. saludo: ligera inclinación de tronco; se lleva pie izquierdo adelante y se extiende brazo izquierdo.	
3º — *Dos esquinas* - 8 compases		4 compases cada uno
4º — *Cuatro saludos* - 8 compases (2 compases cada uno).		Igual a la figura 2ª.
5º — *Aura.* *Vuelta entera* 6 compases (con castañetas) *Coronación* 2 compases		8 compases

SEGUNDA:

Igual a la PRIMERA.

EL ECUADOR

COREOGRAFÍA

PRIMERA:

1º — *Cuatro esquinas* (con castañetas)	16 compases	Se describe un cuadrado en su recorrido, cada lado en dos compases y se efectúa un giro de dos compases en cada esquina; se inicia el desplazamiento hacia la izquierda.
2º — *Avance*	4 compases	*1er. compás*: con pase de minué se avanza hacia el compañero, iniciando el movimiento con el pie derecho. *2do. compás*: se avanza con el pie izquierdo, con paso de minué. los bailarines colocarán la mano derecha en el hombro izquierdo del compañero. *3er. compás*: se cruza el pie derecho sobre el izquierdo, al mismo tiempo que gira sobre él, llevando el pie izquierdo al costado del derecho. *4to. compás*: se lleva el pie izquierdo atrás, ejecutando una leve reverencia, las niñas se toman la falda con ambas manos, los varones dejarán los brazos al costado del cuerpo.

3º — *Zapateo y zarandeo*	6 compases	
4º — *Avance.*	4 compases (igual a la figura 2ª)	
5º — *Zapateo y zarandeo*	6 compases	
6º — *Aura.* Media vuelta	6 compases	8 compases
Giro y coronación.	2 compases	

SEGUNDA:

Igual a la PRIMERA.

ESCONDIDO

COREOGRAFÍA

PRIMERA:

1º — *Cuatro esquinas con giro* (giro en la mitad del lado)	16 compases (con castañetas)
2º — *Vuelta entera con giro*	8 compases (con castañetas)
3º — *Se esconde la niña, zapatea el varón*	8 compases
4º — *Vuelta entera con giro*	8 compases (con castañetas)
5º — *Se esconde el varón, zarandea la niña*	8 compases
6º — *Aura*: media vuelta, giro y coronación.	8 compases (con castañetas)

SEGUNDA:

Igual a la PRIMERA.

EL PRADO

COREOGRAFÍA

PRIMERA:

1º — *Avance y retroceso*	8 compases	(los varones lo hacen por la diagonal; las niñas hacia el frente; pañuelo en alto)
2º — *Avance y retroceso*	8 compases	(las niñas lo hacen por la diagonal; los varones hacia el frente; pañuelo en alto)
3º — *Media vuelta*	4 compases	(con castañetas, pañuelo en el hombro izquierdo)
4º — *Zapateo y zarandeo*	4 compases	
5º — *Media vuelta*	4 compases	(igual que el 3º)
6º — *Zapateo y zarandeo*	4 compases	
7º — *Giro a la izquierda*	4 compases	(pañuelo en alto)
8º — *Giro a la derecha*	4 compases	(pañuelo en alto)
9º — *Aura*: Media vuelta, giro y coronación	8 compases	(con castañetas, pañuelo en el hombro izquierdo)

SEGUNDA:

Igual a la PRIMERA.

LA HUELLA

COREOGRAFÍA

PRIMERA:

1º — *Media vuelta*	4 compases	(con castañetas)
2º — *Giro*	4 compases	(con castañetas)
3º — *Media vuelta*	4 compases	(con castañetas)
4º — *Giro*	4 compases	(con castañetas)
5º — *Zapateo y zarandeo*	4 compases	(niñas mano izquierda a la cadera, derecha recoge la falda)
6º — *Giro tomados con la mano derecha*	4 compases	(el varón hace efectuar a la niña un giro sobre sí misma tomados de las manos derechas)
7º — *Zapateo y zarandeo*	4 compases	(igual que el 5º)
8º — *Giro tomados con la mano izquierda*	4 compases	(el varón hace efectuar a la niña un giro sobre sí misma tomados de las manos izquierdas)
9º — *Aura*: media vuelta, giro y coronación	8 compases	(con castañetas)

SEGUNDA:

Igual a la PRIMERA.

LOS AMORES

COREOGRAFÍA

PRIMERA:

1º — *Avance y retroceso* (simultáneo)	4 compases	los bailarines de la 2ª pareja tomados de la mano, como en el "Cuando", *avanzan* por el medio; la niña toma con la mano libre la falda; el varón la deja al costado del cuerpo. Al mismo tiempo los bailarines de la 1ª pareja van enfrentados y de costado hacia *atrás*, haciendo castañetas.
2º — *Avance y retroceso* (simultáneo)	4 compases	avance para la pareja 1ª y retroceso para la 2ª pareja.
3º — *Avance y retroceso*	4 compases	(igual al 1º)
4º — *Avance y retroceso*	4 compases	(igual al 2º)
5º — *Pase de varones y zarandeo de mujeres*	4 compases	los varones avanzan hacia el centro por la diagonal y cambian de lugar por medio de un molinete; las mujeres zarandean.
6º — *Pase de mujeres y zapateo de varones*	4 compases	las mujeres avanzan por la diagonal y cambian de lugar por medio de un molinete; los varones zapatean.
7º — *Pase de varones y zarandeo de mujeres*	4 compases	(igual al 5º)
8º — *Pase de mujeres y zapateo de varones*	4 compases	(igual al 6º)
9º — *Cadena y giro sobre sí misma*	6 compases 2 compases	8 compases.
10º — *Aura*: media vuelta, giro y coronación	8 compases	

SEGUNDA:

Igual a la PRIMERA.

CIELITO

COREOGRAFÍA

PRIMERA:

1º —	*Avance y retroceso*	8 compases
2º —	*Repite avance y retroceso*	8 compases
3º —	*Demanda de las mujeres y cambio de lugar de los bailarines*	16 compases
4º —	*Avance y retroceso*	8 compases
5º —	*Repite avance y retroceso*	8 compases
6º —	*Molinetes y pases*	64 compases
7º —	*Avance y retroceso*	8 compases
8º —	*Repite avance y retroceso*	8 compases
9º —	*Rueda*	16 compases
10º —	*Cadena*	16 compases
11º —	*Espejito*	16 compases
12º —	*Avance y retroceso*	8 compases
13º —	*Repite avance y retroceso.*	8 compases

MINUÉ

COREOGRAFÍA

1º —	*Cuatro esquinas y saludos*	16 compases (aire de minué)
2º —	*Ida y giro, vuelta y giro*	16 compases (aire de cielito)
3º —	*Ida y giro, vuelta y giro Con manos entrelazadas*	16 compases (aire de cielito)
4º —	*Vuelta entera y giro*	16 compases (aire de vals)
5º —	*Molinete*	8 compases (aire de minué)

ZAMBA

COREOGRAFÍA

PRIMERA:

1º — *Vuelta entera*	8 compases (con pañuelo)
2º — *Arresto*	4 compases (con pañuelo)
3º — *Media vuelta*	4 compases (con pañuelo)
4º — *Arresto*	8 compases (con pañuelo)
5º — *Media vuelta*	4 compases (con pañuelo)
6º — *Arresto*	4 compases (con pañuelo)
7º — *Aura*: media vuelta y coronación	4 compases (el varón coloca el pañuelo en el hombro izquierdo de su compañera)

SEGUNDA:

Igual a la PRIMERA.

En el *Aura* el varón coloca el pañuelo por detrás de la cabeza de la compañera, tomándolo con las dos manos. La mujer coloca el pañuelo sobre el hombro izquierdo del compañero.

PERICÓN

COREOGRAFÍA

1º — *Frente a frente y balanceo.*
2º — *El espejo*
3º — *Balanceo al centro.*
4º — *Giro largo y a su sitio*
5º — *Media cadena con la contraria*
6º — *Molinete al centro*
7º — *Coronar a sus compañeros*
8º — *Valsecito en rueda*
9º — *Armas al hombro*
10º — *La jarra*
11º — *Rueda grande y relaciones*
12º — *Dos ruedas (coronar compañeras)*
13º — *La cadena corrida.*
14º — *Un paseito con su compañera.*
15º — *Formar el pabellón*

LA CONDICIÓN

PRIMERA: **COREOGRAFÍA**

Tiempo de minué (compases de 3 tiempos)

1º — *Avanzan con cuatro saludos*	4 compases	avanzan hacia el centro, cuatro pasos en diagonal.
2º — *Regresan con cuatro saludos*	4 compases	volviendo cuatro pasos hacia el lugar inicial.
3º — *Avanzan con cuatro saludos*	4 compases	(igual al 1º)
4º — *Regresan con cuatro saludos*	4 compases	(igual al 2º)
5º — *Saludo*	4 compases 12 tiempos	*1º al 6º tiempo* van bajando lentamente el pañuelo dirigiéndolo al corazón mientras se inclinan. *7º y 8º tiempo* se mantienen inclinados en la reverencia. *9º y 10º tiempo* enderezan el cuerpo. *11º y 12º tiempo* avanzan rápidamente por la diagonal y al encontrarse apoyan los pañuelos en el hombro derecho. Retroceden a sus lugares.

Tiempo de zamba (compases de 2 tiempos)

6º — *Aura*	8 compases	Media vuelta 4 compases. Arresto 4 compases. En el primer compás se acercan; en el 2º y 3º pueden moverse frente a frente o hacen un molinete girando sobre hombro derecho, mano derecha en alto; 4º compás quedan con los pañuelos sobre los hombros.

SEGUNDA:

Igual a la PRIMERA.

Nota: En toda la danza los bailarines manejan el pañuelo con gracia manteniéndolo en alto.

CARNAVALITO

COREOGRAFÍA

(Para 16 parejas)

Entrada en semicírculo	12 tiempos (hasta llegar la 1ª pareja al frente)
Voltereta	4 tiempos
Semicírculo	12 tiempos (hasta llegar la 1ª pareja atrás)
Voltereta	4 tiempos
Por el centro	12 tiempos
Voltereta	4 tiempos
Contramarcha por parejas	12 tiempos (hasta llegar la 1ª pareja atrás)
Voltereta	4 tiempos
Contramarcha al centro	12 tiempos
Voltereta	4 tiempos
Alas	16 tiempos (golpeando las manos)
Por el centro de a dos	16 tiempos (tomados de las manos)
Puente	16 tiempos
Formar rueda	32 tiempos
Rueda	16 tiempos
Dos ruedas	4 tiempos (caminando)
Molino	16 tiempos (hasta encontrarse saltando)
Formar canasta	4 tiempos (caminando)
Canasta	16 tiempos (sin salto)
Voltereta	4 tiempos
Calles	32 tiempos
Formar calles	8 tiempos (para enfrentarse)

Figuras

1º Molinete
2º Trompo
3º Comodín
4º Hombro a hombro
5º Palmitas
6º Rondín
7º Tirabuzón
8º Molinetes

16 tiempos (en el 14º compás comienza la pareja siguiente)

Contramarcha por parejas 16 tiempos (contramarcha al centro; 4

HURRAS — GRUPO "C"

Canquin Cuisca, ledesca, ledesca (Bis)
Umpaitía, umpaitía
Ore - bai - ti - ore - bai - tumbai
tumbai - tumbai
Bere - bere, besca, beresca
beresca, umpaitía, umpaitía.

Raca - Raca

Adalid: A la raca - raca
Todos: Raca
Adalid: A la raca - raca
Todos: Raca.
Friqui - tifriqui - tifriqui - tifrá
Friqui - tifriqui - tifriqui - tifrá
Adalid: Friquitifrí
Todos: Friquitifrá
Adalid: Friquitifrí
Todos: Friquitifrá - Rah! - Rah! - Rah!

Argentina

Yu - ra - ra... Argentina (lento)
Yu - ra - ra... Argentina (acelerando)
Yu - ra - ra... Argentina (acelerando más)
Yu - ra - ra... Argentina (rápido)

Sis - quiti - iá - iá
Sis - bum - báa
Búmalaca - búmalaca
Rah! - Rah! - Rah!
(Por...) Rah! - Rah! - Rah!

Chin - sa - sa - guli - guli - manzo (3 veces)
Chin - sa - sa - chin - sa - sa
A la - a la chala
a la chala palampá

NATACIÓN

La experiencia recogida en el natatorio del Instituto "F. F. Bernasconi", indica que debe enseñarse a los niños primeramente el estilo pecho.

A tal efecto, debe adoptarse el procedimiento de enseñanza siguiente:

1º — Familiarización del alumno con el agua.

2º — Inmersión de la cabeza en el agua.

3º — Flotación tomado con ambas manos de la baranda.

4º — Flotación, cabeza sumergida en el agua sin apoyo de las manos.

5º — Movimiento de las piernas tomados con las manos de la baranda.

6º — Flotación con movimientos de las piernas, cabeza sumergida en el agua, sin apoyo de las manos en la baranda.

7º — Movimiento de los brazos estando de pie.

8º — Coordinación de los movimientos de los brazos con los de las piernas, cabeza sumergida en el agua.

9º — Coordinación de la respiración con los movimientos anteriores.

No se permitirá realizar a los niños un ejercicio sin haber aprendido el anterior.

Se considera que un niño sabe nadar, cuando siguiendo las reglas del estilo enseñado puede cruzar, por sus propios medios, por lo menos el largo de la piscina.

Cuando el niño está en condiciones de cruzar el largo de la piscina cuatro veces, por sus propios medios, en forma ininterrumpida, se le debe considerar nadador; permitiéndosele entonces ejercitarse en la recreación o iniciar el aprendizaje de otros estilos.
